平成16年1月1日発行 第11巻1号通巻87号
http://www.microgroup.co.jp/

ゲーム批評

ソフト批評
剣神ドラゴンクエスト／激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球
伝説のスタフィー2／グランド・セフト・オートIII／侍道2
テイルズ オブ シンフォニア／真・三國無双3－猛将伝－／北へ。～Diamond Dust～
エナジーエアフォース エイムストライク!
ボーダーダウン／ブルートフォース／イースVI －ナピシュテムの匣－

1 | 2004・Vol.54
780yen

第1特集

最強ガンダムゲーム

この勝利は永遠のものなのか

第2特集

禁断のゲーム誌クロスレビュー

ゲーム雑誌批評

GAME AWARDSの存在意義

ゲーム批評 2004・1 最強ガンダムゲーム／ゲーム雑誌批評 Vol.54
MICRO MAGAZINE

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用くださいませ。

『ゲーム批評』
隔月刊・偶数月3日
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円（税込）
×
6回
＝
4,680円

[お申し込み方法]

手続は簡単です。巻頭に綴じこんである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、
郵便局窓口に必要金額と共にお申込頂くだけです。**振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。**

1……巻頭に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）」を本誌より切り取ります。
※この際、払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

2……初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規/継続」の「新規」に丸をつけてください。

3……「購読期間」に何月号からかをご記入ください。購読期間は１年間のみです。

4……ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号をご記入ください。
※E-mailと電話番号は未記入でも可ですが、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。

5……右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。

6……すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振込金受領証は初回の定期購読誌が届くまで大切に保管してください。

[ご注意]

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
※次号3月号からのお申し込みは、1月20日(火）までにお申し込みください。

■本誌巻頭の払込取扱票以外でのご入金は受けつけかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡をさしあげます）。

■送り先の住所変更をご希望の方は、下記お問い合わせ先までご連絡ください。

■定期購読最終回に継続ご案内を同封させていただきます。

通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は配送事故の可能性がございますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

払込金受領証

口座番号	00120-2 123295
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	4680円
ご依頼人	※
料金	
特殊取扱	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込取扱票

02 東京

口座番号	00120-2 123295
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	4680円
通常払込料金加入者負担	
料金	
特殊取扱	

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）	※新規・継続
ゲーム批評	月号より1年間	4,680円	

通信欄

送付先御住所（払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入） □□□-□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話 TEL

年齢 才

性別 男・女

ご依頼人 （郵便番号） ※ （電話番号） （e-mail： ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認 東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

キリトリ線

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

ゲーム批評 2004• 1 Vol.54

※「悪趣味ゲーム紀行」、「ゲーム淑女録」は都合のため、お休みをさせていただきます。

ハード略称
PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 DC:ドリームキャスト SS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーションRPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他

cover pic : Harumi Aida

Contents

Topics

2004 January

パッと見の「驚き」がなくなった『FFⅫ』その意味することはどこにあるのか?

合併後、ついにユーザーの前に姿を現した『FF』最新作。でも、意外と変わってないような……。

Text by 編集部

『FF』と『DQ』という大作シリーズRPGが日本にはある。弊誌読者の方にわざわざ説明の必要もないとは思うが、出せばミリオン確実と言われるRPGだ。去る11月19日、『FF』シリーズの最新作『Ⅻ』の制作発表会が都内にて行われた。一般参加者も募るという粋な計らいに、このシリーズへ対する力の入れよう、他タイトルとは違う、という意気込みが感じ取れる。

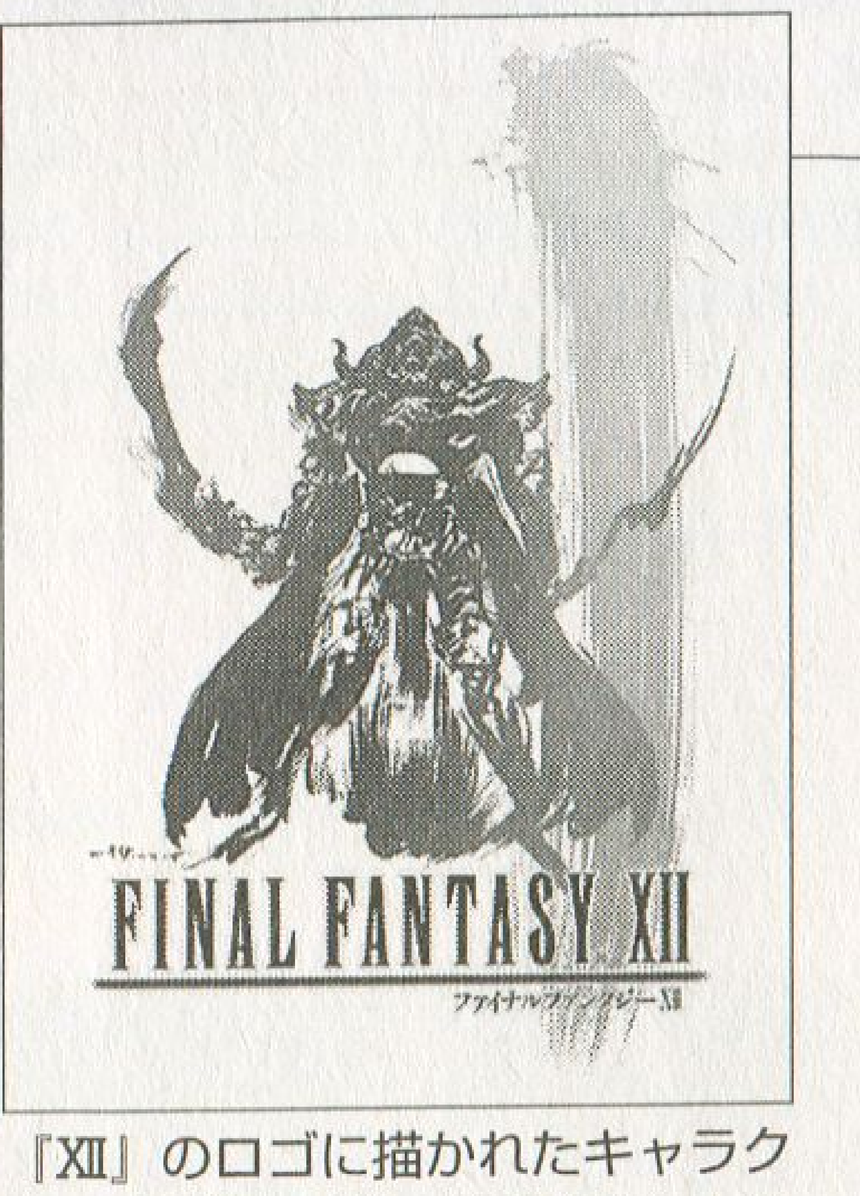
では、肝心の中身はどうだったのか? 発表された事柄はあまりにも少なかったのだが、それを基に、ここからは『Ⅻ』について率直な感想を述べようと思う。

まず、従来の『FF』シリーズに感じた「驚き」がなかったことが挙げられる。久しぶりに表舞台へと姿を見せた坂口博信氏も言っていたが、『FF』は変化するRPGの代名詞である。PSに移った『Ⅶ』はポリゴン、『Ⅷ』は等身大のキャラクター、『Ⅸ』では再度3頭身に戻ったものの、『Ⅶ』に比べグラフィック技術は格段に上がっていた。そしてPS2に移った『X』は、映画のような映像をわれわれに提示してくれた。さらに、『XI』はオンライン……。このように今までの『FF』には良くも悪くも、パッと見での新鮮な「驚き」があったのだ。だが残念ながら、『Ⅻ』にはそれがなかった。いや、ないわけではない。「肌の質感にこだわった」というように、よく見れば『X』よりも進化はしている。だが、あくまでよく見ればという前提が必要なことも事実だ。会場で流された映像には国内屈指の技術力がつぎ込まれ、今後さらに作り込まれるであろう世界観・キャラクターに、「ああ、これが『FF』だよ」とうなずくことはできる。だが、今までのような圧倒的な衝撃はなかったのだ。

正規版『FF』シリーズを手がけるのは『Ⅻ』が初となる、プロデューサーの松野泰己氏は、質疑応答の場において「『Ⅻ』は松野風(※)となるか?」という質問に対し、「人それぞれ『FF』という作品に対して望んでいることは違うものなので、自分の中にある『FF』を信じてみようとおもった。しかし最終的にはユーザーの判断になる。今は自分のなかの『FF』を作っている」と答えた。

実は、変化するRPG『FF』最新作の答えはここにある。

今回は最初の発表ということもあり、グラフィック面しか垣間見ることはできなかったのだが、システム面では定評のある同氏をプロデューサーに迎えたことにより、『Ⅻ』のウリは必然的にシステムへと移される。パッと見の衝撃を感じられなかったのは残念ではあるが、ウリがシステムであるならば、そこで新たな「驚き」が提供されるのを待ってみようと思う。



『Ⅻ』のロゴに描かれたキャラクター「ジャッジ」。『FF-TA』とのリンクはどれだけあるのか。

※俗に松野作品とも呼ばれる。質問を行った海外メディアの方からは、「とても暗くて、とてもシリアス」という表現をされていたが、それほどにテーマが重く、考えさせられる作品ということ。

コントローラから推測されるPSXのターゲット層

年末に発売される予定のソニーの新ハード「PSX」。DVDレコーダとPS2のハイブリットマシンが描く未来図とは？

Text by 大槻博典

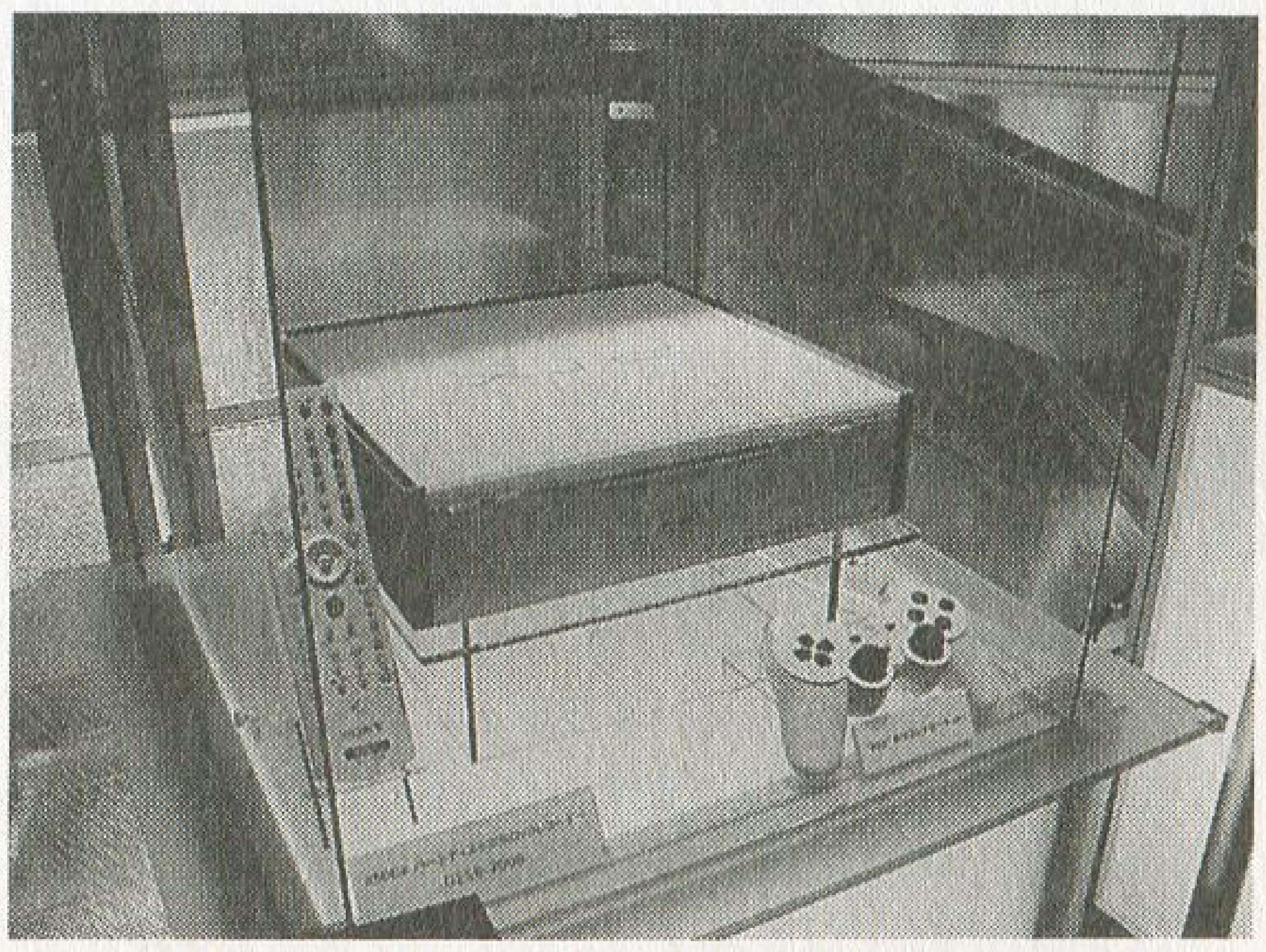
10月に発表されたソニーのPS2搭載DVDハイブリッドレコーダ「PSX」の仕様を見て、個人的に一番興味深かったのは、価格でも性能でもなく、コントローラだった。PS2コンパチ機なのに本体に添付されるのはデュアルショックではなく、リモコンのみである。ここにPSXのコンセプトが集約されていると見ていいだろう。デュアルショックでDVDプレイヤーを操作できてもリモコンでゲームを遊ぶのは現実的ではないからだ。

ちなみに現行のPS2でもDVDプレイヤー用にリモコンが販売されているが、個人的にはデュアルショックで操作するほうが好みである。というのもリモコンの最大の欠点として、家の中で紛失しがちなのだ。一方でデュアルショックは本体と接続されているため、すぐに発見できる。使い勝手が良いとは言えないが、PS2のDVDプレイヤー機能もそこそこなので、特に問題は感じていない。

一方でPSXをリモコンで操作したい層といえば、ゲームはほとんど遊ばないが、DVDハイブリッドレコーダの機能をメインに使いたい、ざっくり言ってしまえばビデオデッキからの乗り換え組だろう。年代的に言えば40代以上のミドル層。地上派デジタル放送に非対応なのも、AVマニア層は最初から切り捨てた結果だ。ちょうどDVDハイブリッドレコーダの市場である。シェア4割を占める松下の「DIGA」シリーズが直接のライバルだろう。

そのうえで興味深いのは、40歳を境目にゲームパッドとリモコンの親和性が逆転することである。きしくも本年はファミコン生誕20周年だが、およそ40歳以下の人なら生まれてから一度もファミコンのコントローラを握ったことがない、という人のほうが少数派だろう。一方で40歳を越えると、コントローラの握り方すら知らない、という人のほうが圧倒的だ。現在SCEが行っている「諸兄、ゲームやろうぜ！」イベントもシニア層に対して十字キーとABボタンの意味を浸透させるところから始まっているようにも感じられる。

昨今、学生層の間でPCのネットゲームが静かなブームとなっているのも、コンソールゲーム離れに加えて、彼らが中高生の頃からPCのキーボードとマウスの操作に慣れ親しんでいることと無縁ではないだろう。PSXではゲームライクなサクサクとした操作感が特徴だとも言うが、これらのインターフェイスがリモコンによる操作でどの程度活かされるのかも注目だろう。どれだけ高性能なマシンでも、ユーザーが使いこなせなければ、意味はないのだ。



デュアルショックはあくまでオプションでメインはリモコン。

わが子を「犯罪者」にしないための「ゲーム脳」研究……って結局何なの？

週刊文春にて始まった「ゲーム脳」に関する連載。ジャーナリスト・草薙氏が語るゲームの問題点とは……。

Text by 編集部

なるほど週刊誌とはこうやって記事を作るのだなあ、と思わずにはいられない。

10月2日に発売された週刊文春に『わが子を「犯罪者」にしないための「ゲーム脳」研究』というタイトルの記事が掲載された。

同時期に発売した本誌Vol・53において、ゲームと犯罪の関連性をテーマとした特集を組んでいただけに、編集部としてもその内容には注目していたのだが……。

1回目は「買ってはいけないゲームソフト」という見出しがついているが、ようするにCEROのレーティングについての記事。過激な内容を含むものには12歳以上や15歳以上、といった推奨年齢を書いたマークをつけるという、今では多くのメーカーが参加しているものだ。内容は……といえば、前回、本誌で紹介したものとほぼ同じ。同じ人に聞いているのだから当然とも言えるが、要するにどのメディアでも行われている自主規制についてまとめたものである。ちなみに本文には一度も「ゲーム脳」の文字はない。

2回目では8月29日に「国際シミュレーション&ゲーミング学会」において発表された「ゲームと暴力性」に関するレポートと、それを発表した人へのインタビュー。これまた前号で同じ学会をレポート、同じ人にインタビューしている。当然ながら、答えている内容は同じ。タイトルにもなっている「千人調査」の内容も、本誌と同じゲームタイトルが掲載されていることからして言わずもがな、だ。調査の方法には触れずに「そういう傾向がある」という点のみが掲載されている。どんなゲームを、何分遊んで、その結果どうなったのか、どうやって統計をとったのか、といった記述はない。前号を読んだ人は覚えているかもしれないが、リストには『マリオ』『ポケモン』『ドラクエ』といった、ゲームに興味のない人でもわかるタイトルが並んでいる。これだけを読むと、なるほど、ゲームとは実に危ないモノのようだ。ちなみに2回目も「ゲーム脳」の文字は1つも入っていない。

このような連載が3回続く。「ゲーム脳」というからには、最後には森教授が登場し、対談でもするのだろうかと想像していたら、その翌週からは何の前触れもなく少年院から退院目前となった「神戸児童虐殺事件」の犯人、酒鬼薔薇聖斗のレポートが始まった。こちらは現在3回目（11月13日時点）。「ゲーム脳」どうこうの話は一切なく、少年犯罪の悲しい現実がつづられていく。

今後、ゲーム関連の連載が再開されるのかはわからない。ただ、3回の連載を見る限りでは何も新しいものはない、いつもどおりのゲーム批判であった。実際、ユーザーの反応も最初は盛り上がったが、あっという間に冷めてしまったように思う。つまるところ、週刊誌にとってゲームというのはその程度のネタなのだろう。

そしてレポートの結論を出さずに終わっている草薙氏は、どう考えているのか。機会があれば、一度、話を聞いてみたいと思う。

台本通り?の『エヴァンゲリオン2』発表会に思う

庵野氏・芝村氏の両巨頭がそろった『エヴァンゲリオン2』発表会。年末期待の超大作だけにその内容は期待されたのだが……。

Text by 編集部

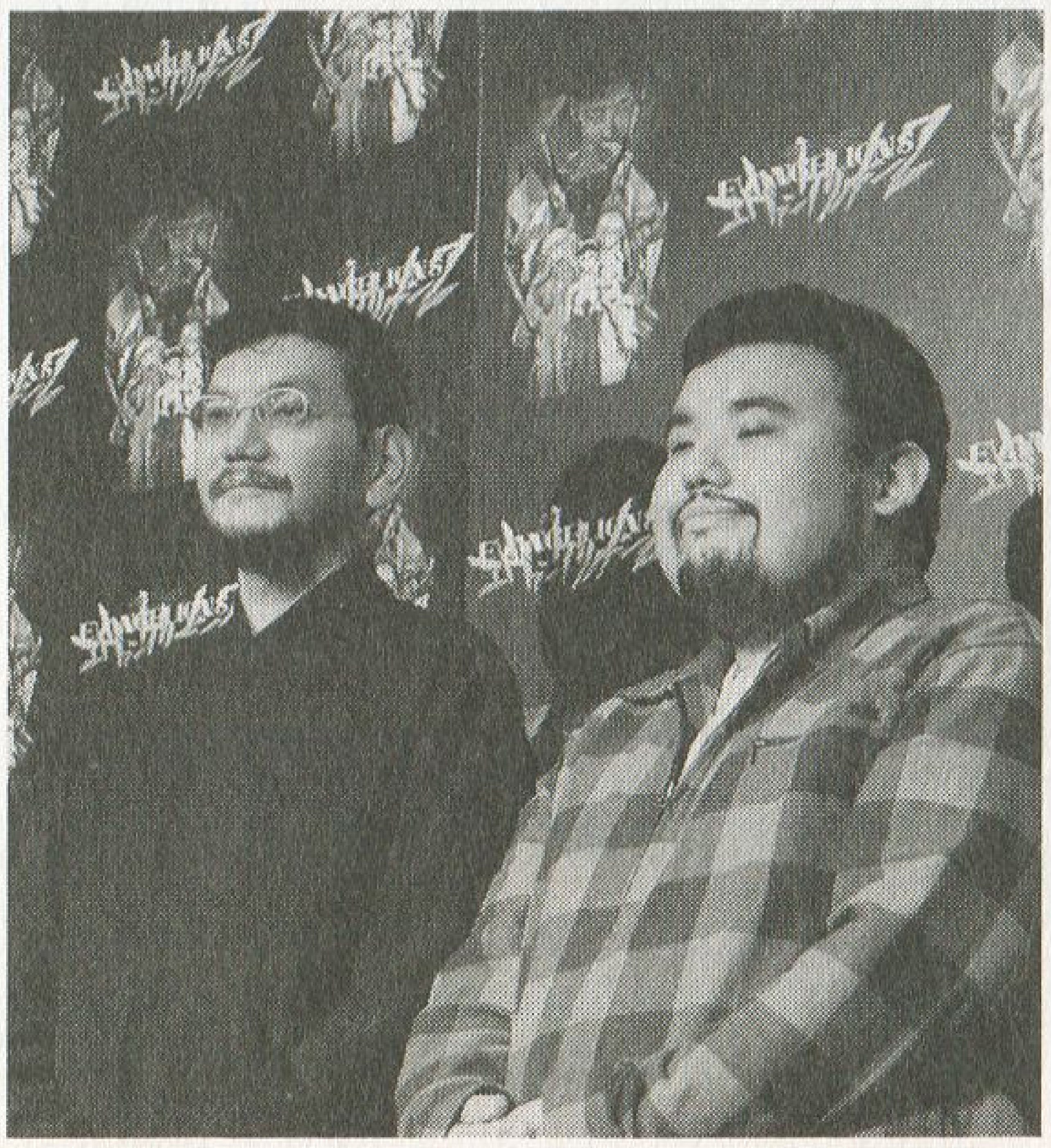
10月30日、ホテルニューオータニにおいて、『エヴァンゲリオン(以下、エヴァ)2』の制作発表会が行われた。95年に放映され、その後、社会現象にまでなったエヴァ。いまだに熱狂的なファンの多いこのタイトルにあえて「2」をつけた本作。加えて『ガンパレード・マーチ』で人気を博したアルファ・システムが開発するとあって、注目度の高いゲームである。

本誌が発行される頃にはすでに発売され、ある程度の評価はつけられていると思うが、現時点(11月上旬)では内容について語ることはできない。ただ、会場でプレイした限りでは、『ガンパレード・マーチ2』とも噂されるそのシステムは十分に期待できそうだ。

とはいえ、発表会そのものの内容にはちょっと不満が残る。庵野氏・芝村氏がそろう機会というのはめったになく、それだけに質疑応答などで、より突っ込んだ話を聞きたかったところなのだが、両氏への質問は決められた内容を進行係が行うだけ。CM映像など、決められたスケジュール通り、30分で発表会は終わった。

推測だが、おそらくバンダイ側が情報を規制しているのだろう。今、週刊ゲーム誌には毎号、少しずつ『エヴァ2』の情報が掲載され続けている。最近、角川書店から新しい「エヴァ」の書籍も発行された。おそらくは、メーカー・出版社・その他もろもろが連動して、「エヴァ」を成功させようとさまざまな仕掛けをしてくると思われる。メーカーだけであれば昔からある話だが、他会社との連動というのはまれだ。

これは、別に悪いことではない。今、ゲーム自体が飽きられつつある状況で、このような派手なプロモーションは業界全体に活力を与える一因にもなる。また、ゲーム内容も、実力派の制作会社が手がけているだけに、キャラゲーと聞いて想像しがちな低レベルのゲームではないだろう。



庵野氏・芝村氏のツーショット。彼らの発言も、今後はプロモーションの一環になる?

「エヴァ」に代表されるキャラクターコンテンツは、日本が世界に対して勝負していける大事な素材である。これらを活かしたゲームは世界ではまねできないし、かつ受け入れられるゲームにできるのではないか。海外市場がはるかに元気な現在。海外をまねするのではなく、日本にしかできないやり方で勝負してほしいと思う。

ンダム
ゲーム



最強ガ

泥沼のゲーム業界において、数少ない勝ち組のひとつ。
いや、そのタイトル数と一定以上ある売上を見れば、
最も優秀なコンテンツと言ってよいだろう。
原作であるTVアニメから始まり、
プラモデル、漫画、小説、OVAと
さまざまなメディアに展開されてきたガンダム。
積み重ねてきた歴史は、深く、長く、そして重い。
ガンダムに対抗できるコンテンツは
国内には存在しないと言っても
過言ではないだろう。
ところがゲームの場合は、
それほどの積み重ねなはい。
盛り上がってきたのはここ数年の話だ。
故に、このムーブメントを作り上げた
バンダイの戦略はお見事と言えよう。
この特集ではガンダムが勝ち組へと
歩んでいく過程を中心に紹介する。
大人から子供まで、「ごっこ遊び」を楽しませてしまう、
そのカラクリとは。



The Strongest GUNDAM GA

ガンダムにとってガンダムゲームの存在とは？

偉大なる「正史」あってこそのガンダムゲーム

ガンダムゲームの人気は、長い歴史によって積み重ねられた原作の魅力こそがすべて。その圧倒的な存在をゲームユーザーはどうとらえているのか。ユーザーの中に「もうひとつの歴史」という共通認識を作り出したガンダム、その進化の過程をたどる。

text by 新清士

あとになるほど退屈になるガンダム正史

ガンダムが放送された79年から、24年。ガンダムは人間の想像力がはるかに変化してきていることの象徴的な存在とも言える。ガンダムという世界には、「正史」なるものが存在するということをバンダイという企業だけでなく、ファンの側も何の疑問もなく持つようになっている。これは20世紀の前半に生きた人間にはできなかった大きな変化だ。よく考えてみてほしい。ガンダムの世界は架空の世界であり、われわれの人生とは重なることは絶対にない。

ガンダムの歴史は延々と独立を求めるサイド住民と、それを押さえつけようとする地球連邦政府の戦いであるのは言うまでもない。バンダイ的な意味での正史と認めるかどうかの問題があるが、富野由悠季氏の「ガイア・ギア」を持ってやっと、スペースノイドは自治権を獲得する。宇宙世紀で言うと、310年代のことになるのだから、一年戦争終了後から数えると気の長い話である。

とはいえ、こう言っては身もフタもないが、ファーストガンダム以降、Z、ZZ、逆襲のシャア、F91、Vなど次々に作られたガンダムの話はほとんど同じテーマの話で、途中からかなり退屈になる。しかも、戦争の規模は、だんだんと小さくなっていっているような印象が強い。ファーストガンダムでなければ商売にならないという悪口が存在するゆえんである。「ZZ」や「V」単独の対戦ゲームはあり得ない。

さらに千年ぐらいあとの世界のターンエーガンダムで、違う歴史を持っているGガンダムや、ガンダムWの世界もつながっているというややこしい話になっているので、何が正史なんだかわかったものではない。ストーリーとしては、今度はスペースノイドが攻めてきて、地球人との共存がテーマなので、これまた、過去のテーマとそれほど変わっていない。

いつの間にか、途中からニュータイプの話もどこかに行ってしまう。本来は、人類の新しい能力の可能性であったものも、数千年たっても何も変わらないという世界になってしまい、まじめに「正統的な」歴史関係を考え始めると精彩を欠いてしまう。

とはいえ、数千年の歴史観が存在している。しかもそれはファーストガンダムの生みの親、富野由悠季氏の手元から離れた存在として。

信じる人が登場して生まれる「正史」

世界を時系列に系統立てて理解する、現在でいう歴史学は、そもそも18世紀になって初めて成立する。たとえば、エジプトのピラミッドは、1798年から3年間行われたナポレオンのエジプト遠征にあわせて実施された考古学調査

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由　『ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079』。個人的にはガンダムゲームを評価する際、宇宙世紀における新しい一側面を描き出しているかが重要なファクターになります。（埼玉県　肘郎）

によって、初めて現代でも知られている歴史的な枠組みが再発見される。それまではただの石の山にすぎず、誰が何の目的で作ったのか、すべて忘れ去られていて、把握している人物はいなかった。

　日本でも、江戸時代には「源氏物語」を誰がいつ書いたのかということがすっかり忘れ去られており、本居宣長が1758年になって再解釈を行うまで、歴史性を持ったものとして存在していなかった。その後、本居は「古事記」など日本の歴史の再解釈に乗り出す。しかし、本当の意味で日本史がきちんと正しく検討されるようになるには、明治以降までかかる。

　しかし、これは日本の近代の歴史として、よく知られているように日本を天照大神が最初に作った「神の国」として理解するとんでもない歴史観が、第二次大戦が終わるまで信じられ続けることになるきっかけとも言える。

　文明史を語る上で、18世紀以後の最大の謎と言われていることがある。なぜ、誰もが「自分は何々人である」と考えるようになったのかということだ。過去のその何々人として、固有の歴史が存在すると考えるようになり、さらには何々人として国家のために死ぬ、もしくは大量虐殺ができるようになったのかということだ。

　ある意味で国家や何々人であるというのはフィクションである。しかし、誰もがそれが存在すると信じるようになることによって、実際に存在するようになる。

　われわれは自分が日本人であり、他の人とそれを共有して信じられることで、日本人になることができる。

　「ガンダムの正史」なるものはどこにも存在しない。しかし、多くの人によって存在すると信じられることによって、実際に存在してしまう。「ガンダム正史」は、確かにわれわれの頭の中に確固たる存在感を持って存在している。

近代SFから歴史性を持つ作品へ

　宇宙世紀もいつの間にか2045年あたりから始まっていることになっているが、当然だが、

ガンダムゲームを認知させた会心のCM

　冬山で遭難したふたり。今にも眠りそうな男をもうひとりが、眠っちゃだめだとばかりにほおをぶつ。気を取り戻した彼は、ぶった相手を見つめてこう叫ぶ。「殴ったね？　親父にもぶたれたことないのに！」

　―ガンダムを知る人ならば誰もが知っている、ブライトに殴られた時のアムロの名ぜりふ？　だ。

　誰もがすぐに理解できるシビアなシーンの中に、すんなりとガンダムのせりふがハマる。その絶妙な構成は、数あるソニーCMの中でも屈指の出来栄えだろう。

　このCMは、PS2で初めてガンダムゲームが登場した時に放送されたもの。PS2は他ハードに比べて、25～34歳のユーザーが多いと言われているが、この年代はいわゆる「ファーストガンダム」の洗礼を受けた世代。その人たちの昔の記憶を揺さぶるような仕掛けはとても効果的だったらしく、バンダイの広報担当も「あのCMの効果は大きかった」と言う。

　また同時に、昔に比べてガンダムゲーム自体のクオリティが上がっていたこともあり、『機動戦士ガンダム』はヒット作に。現在のガンダムゲームの隆盛へとつながっていった。

　物語の名ぜりふをそのまま、このような仕掛けのCMに持っていけるほどの認知度は、他商品ではなかなかない。ガンダムが最強のコンテンツたるゆえんがここにもある。

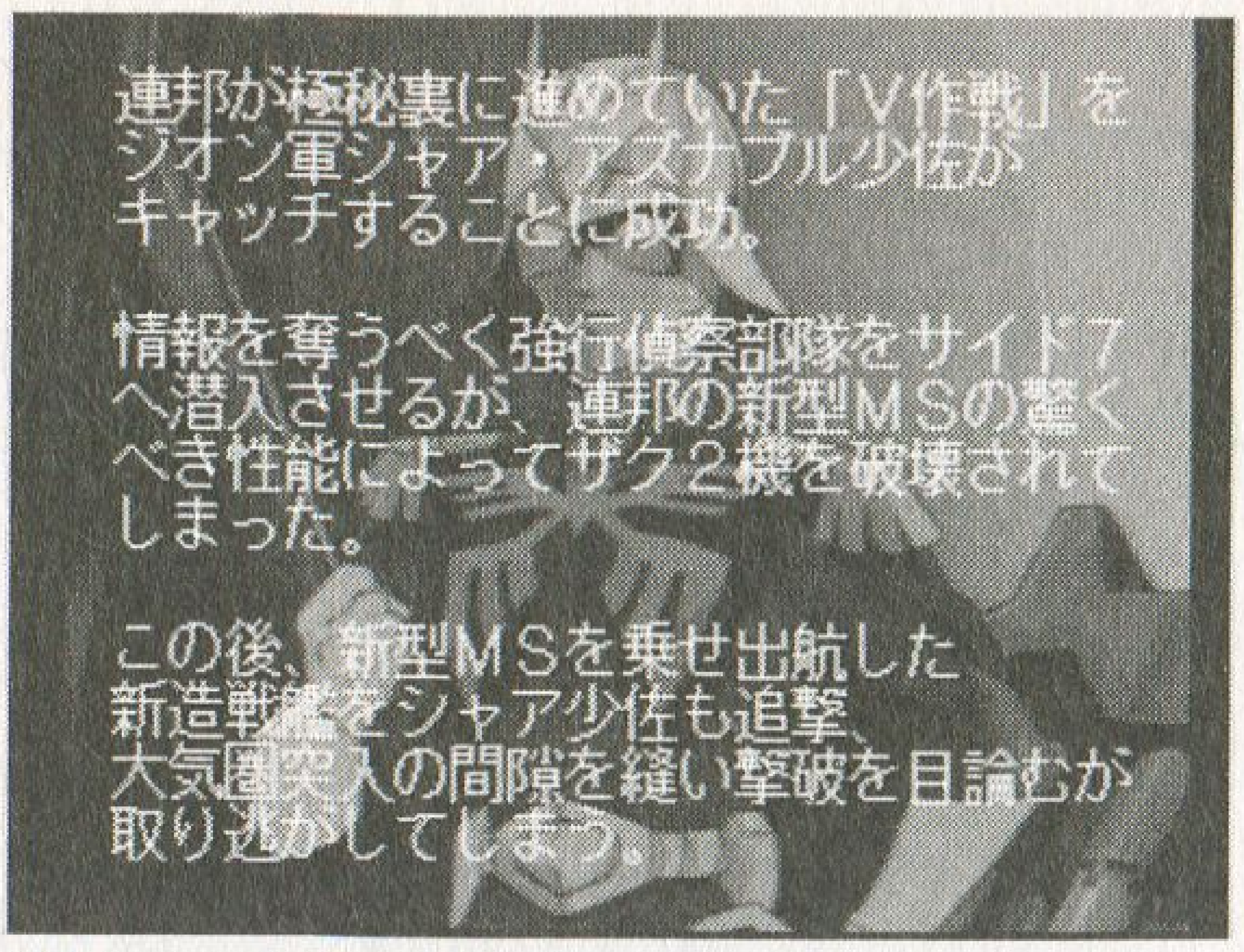


絶体絶命のシーンでその台詞はないだろ！（笑）という突っ込みが、全国から多数？


発売時に流れていたもう一つのCM。上司に怒られている同僚を見て、ニヤリとしながらつぶやく。「坊やだからさ」―by シャア・アズナブル

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由　「0083」。メカが好き。（北海道　匿名希望型生命体）

ファーストガンダムが作られた時に、これだけの長い歴史を持つと想定されていなかったことは間違いない。
　ガンダムは60年代から70年代にかけての、アメリカから始まった映画「2001年宇宙の旅」(68年)に代表される近代SFの影響を強く受けている。
　ニュータイプ思想も、宇宙に人類が進出することで、人間の内面の考え方が変わっていくという当時のSF的なコンセプトをベースにした考え方である。しかし、思想的な意味ではその考え方が古くなり、Z以降ニュータイプはただの「便利な人(もしくは女たらし)」になってしまう。



敵キャラながら今なおダントツ人気のシャア。彼ら一人一人の歴史もユーザーは共有している。

　しかし、80年代中期になって、大成功した作品が持つ歴史性を商品価値に感じられるメディアが登場してくる。アメリカでの代表格が、「スターウォーズ」や「スタートレック」である。
　85年以降の「Zガンダム」などの一連のシリーズはもともとはバンダイの商品戦略によって進められたとはいえ、それらの作品と同様に、ガンダム世界に歴史が組み込まれ始める。
　第二次ガンダムブームはSDガンダムのプラモによって引き起こされるが、それはキャラクターグッズであるために、自由に展開することが認められる。
　当時のFCでのゲームの成功は、SDガンダムのゲームタイトルが中心だ。この流れは、現在でも『スーパーロボット大戦』に引き継がれている。
　そして、初めはそれは意識されないが、だんだんとシリーズの歴史が拡張されていく方向性とは別に、過去の時代を芳醇にしていこうという流れも「ポケットの中の戦争」や「0083」などの登場によって進行する。この歴史を深めるためのオリジナルストーリーという戦略は、アニメ以外のメディアも使って拡張されていく。
　メディアミックスという言い方を通じて、ガンダムのゲームは、ガンダムの歴史をサポートする存在としての地位を得る。いわゆるリアルタイプのガンダムのゲームは「ガンダム正史」が存在することを多くの人々の常識として理解させるための強力なシステムとして機能する。
　その代表格が、映画の前史のオリジナルストーリーとなる『機動戦士ガンダムF91　フォーミュラー戦記0122』(SFC・91年)だ。これは漫画、プラモ、ゲームが同時展開された新作タイトルとしては初と言えるもので、このビジネスモデルは現在まで続く基本のモデルとなっている。また、過去の歴史を芳醇にしていく流れが『ガンダム外伝戦慄のブルー』(SS・96年)になる。
　しかし、一方でPSプラットフォームでは長い間、ガンダムのゲームへの位置づけは混乱し続ける。ガンダムというキャラクターグッズとしての側面と、オリジナルストーリーという側面とで、位置づけの定まらない商品が90年代は出続け、注目すべきタイトルは少ない。ガンダムゲームといえばクソゲーという印象ばかりが残る。

「真実の正史」を知っているユーザーのために

　その脱出口として登場したのが、『ギレンの野望』(98年・SS)であり、『連邦vsジオン』(01年・PS2)であった。そしてその手法をさらに進めたのが、『めぐりあい宇宙』(03年・PS2)になると言える。
　決定的に90年代の作品と違っているのが、ガンダムについての「正史」をユーザーの側はすでに知っていて、その体験を芳醇にしていくという方向性にゲームのデザインが移っている点だ。
　たとえば、『めぐりあい宇宙』は、テレビや映画で描かれていない「真実」のアムロの見た世界を表

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「Z」。年取ってから、みはじめたら「Z」がしっくりきた。(北海道　札幌西区人)

現している、とユーザーは信じていることによって、初めて成立する作品である。『ギレンの野望』もギレン・ザビやレビル将軍、一年戦争の将官たちが見ていたであろう世界像はこういうものであったに違いないというコンセンサスがユーザーとの間に成り立つことによってはじめて成立する。

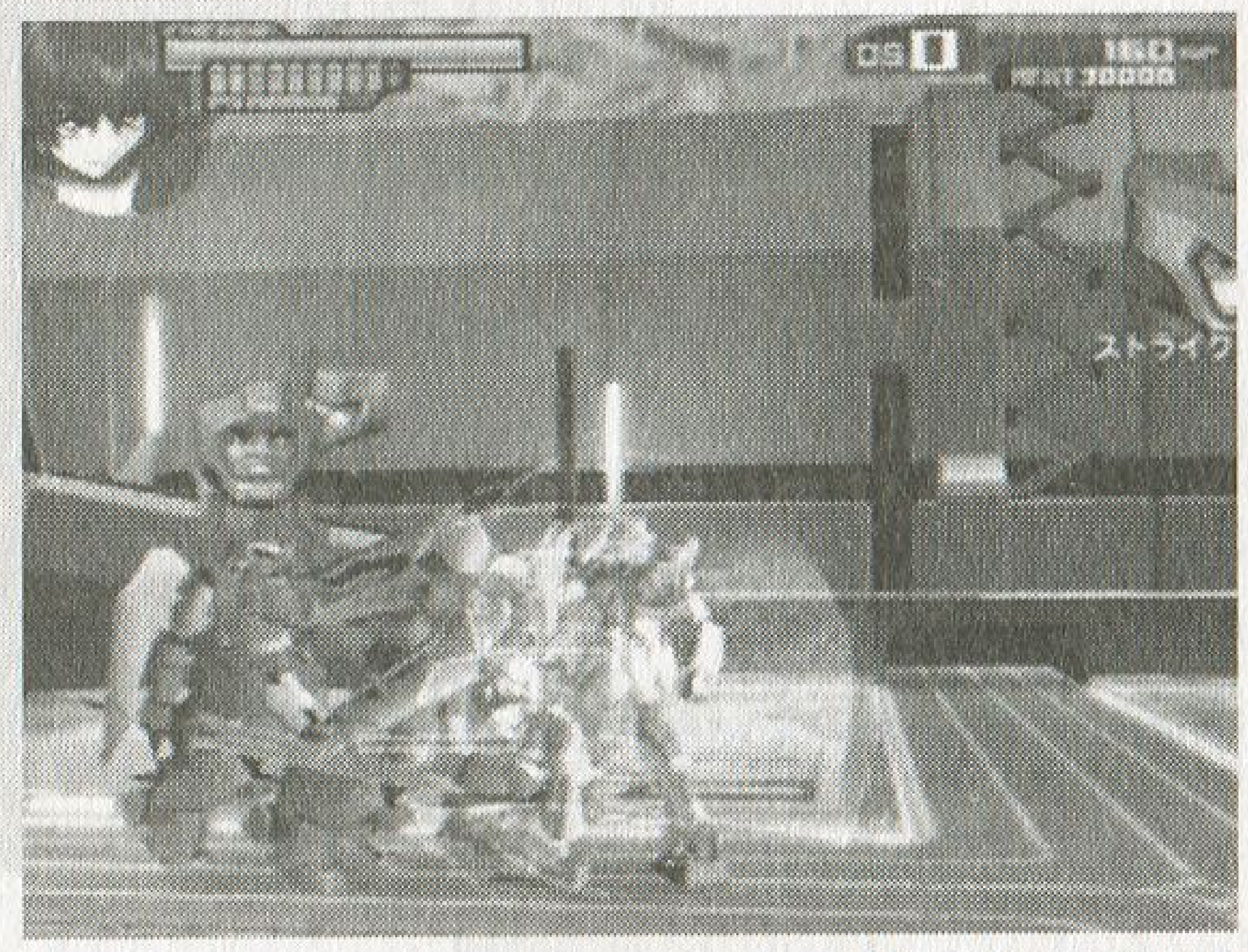
インタラクティビティを持ったメディアが、ゲーム内のインタラクションを通じて勝負するのではなく、ユーザーの頭の中に存在する「正史」にとって正しいと感じられるものを模索する形として発展を続けている。

ユーザーの頭では、すでにオリジナルのファーストガンダムのアニメーションの姿は真実の一年戦争の姿ではないというコンセンサスができている。

実際にガンダムが軍事兵器として作られたのであれば、当時のセル画で表現されたようなあまりきれいでないグラフィックであるはずがない。もっと、「リアル」なはずであると。すでにユーザーはアニメーションの絵を頭の中で補完して、画像を理想的なものに変換して見ることができるようになっている。そうでなければ、ゲームに挿入されるリメイクされて美しい画像になった作り直しのアニメパートが商品の売りになるはずがない。

ユーザーは「真実のガンダム正史」を見たいという欲望を持っているのだ。そして、それは理想化された形で、すでに多くのユーザーの頭の中に共有されている。これは、理想化された何々人を信じた人々の姿と実は変わっていない。

国家国民という想像力が、現在のメディアが大量にあふれる社会になったことによって、こういったアニメを出発点とする世界にまで降りてきている。



02―03にかけて大ヒットとなった「ガンダムSEED」。このタイトルが歴史に残り続けるかは今後の展開次第。

われわれは、日本人の歴史というものが存在することと同じレベルで、スペースノイドと重力に魂を引かれる人たちとの戦いの歴史を頭の中で想像（創造）することができる。

美化された架空の歴史 それを生み出す現実の歴史

ガンダムゲームに、究極型や最終形など存在しない。それが「真実のガンダム正史」とおりの姿を現すまでは、さらに拡張され続ける。

バンダイミュージアムに見られるように、等身大のガンダムまで生み出してしまった。少なくともここ数年間では、「真実のガンダム正史」を個人の経験としてユーザーに体験させてくれるオンラインゲームが登場するまでは許してくれないだろう。それはさらなる真実を求めるユーザーを作る。そして、「何々人の歴史」が美化されたように、頭の中の正史は美化される傾向がある。これは今後何年もの発展を生み出す可能性を示唆している。

最後には、本当に軍事兵器のガンダムが出来上がるまではユーザーは許してくれないかもしれない。「ガンダム」というロボット兵器を作る冗談のような時代が来るという予測もできるかもしれない。そして、本当にコロニーができ、戦争が行われるまではユーザーは許してくれないかもしれない。そう遠くない未来、ガンダムという架空の歴史によって、人が死ぬような奇妙な未来がやってくるかもしれない。

今は、人を殺すといってもゲームの中だけだから、全然問題ないけれど。少なくとも、僕の知っているア・バオア・クーの序盤戦では、あんなにホワイトベースとムサイの距離は近くない……。

え、「ガンダムSEED」？

まだ、「正史」と言えるほどの歴史性を誰もが信じていないから、まずはSDガンダム的なバトルロイヤルワールドからスタートでしょう。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由 「ガンダム0083 スターダストメモリー」。ストーリー、メカ共にクオリティが高いと思います。（神奈川県　ターミネーター）

の系譜

FCからPS2まで17年。その歴史の長さ・数の多さはまさに「キャラゲーの王様」。そんなガンダムゲームの系譜を勝手にまとめて紹介。

ACT

機動戦士Vガンダム

機 SFC	発 94.3.11

アニメもゲームも、ガンダム不遇時代を地味に支える。

機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE

機 FC	発 86.8.28

記念すべき、家庭用ハード最初のガンダムゲーム。『ゼビウス』『ドルアーガの塔』で有名な遠藤氏制作ということでも話題に。ゲーム内容は激ムズで一部ではクソゲーの声も。「ファースト」ではなく「ゼータ」を扱っているところからも、当時のガンダムへの微妙な評価がうかがえる。

機動武闘伝Gガンダム

機 SFC	発 94.12.27

当時は対戦ゲームはやっていたし。でもカプコンのに比べると……。

column ハードの進化を体感できるガンダムゲーム

この系譜図を見るとわかると思うが、実はガンダムゲームが増え始めたのはPS･SSの、いわゆる次世代機ブームの頃から。それまではSD系がメインだった。これはハードの性能が大きく影響していると思われる。FC・SFC時代は動かせるキャラクターの大きさが制限されていた。そのため、頭身の高いモビルスーツをそのまま表現するのは難しく、結果としてデフォルメされたSD系が多くなっている。逆にPS・SS以降はポリゴンが使用できるのもあって、アクション系のゲームが目立つようになった。

SLG

SDガンダム3

機 FC	発 86.8.28

戦闘がコマンド式に。

SDガンダムワールド ガチャポン戦士

機 FC	発 87.11.10

SLGだが戦闘シーンがアクションで、独特の楽しみ方があった。SD化はファミコンの表現能力の貧弱さも原因があったが、ボンボンで連載されていたのもあって、ファースト直撃世代の次に続くガンダムファンの育成につながっていく。

SDガンダム WINNER' S HISTORY

機 GG	発 95.3.24

ゲームギアに出てたのか……。

SDガンダムX

機 SFC	発 92.9.18

メーカー「ユタカ」はバンダイの子会社です。

SDガンダム Power Formation Puzzle

機 SFC	発 96.1.26

現時点では唯一のガンダムパズルゲーム？

機動戦士ガンダム クロスディメンジョン0079

機 SFC	発 87.11.10

リアル系SLGは、おそらくこれが最初。ただ、『ギレン』とのつながりはない。

RPG/ETC

SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語

機 SFC	発 91.12.21

メーカー「エンジェル」はバンダイの子会社です。

SDガンダム外伝

機 FC	発 90.8.11

やはりRPGはメインジャンル。

SDガンダム外伝2 円卓の騎士

機 SFC	発 92.12.18

SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ

機 GB	発 90.10.6

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
特に無いです。というか、ガンダム作品を買ったことは無いです。（福岡市　ひびき）

ガンダムゲーム

機動戦士ガンダムSEED
機 WS / 発 03.3.15
今後の展開に期待だ!!

機動戦士Zガンダム前編 ゼータの鼓動
機 SS / 発 97.4.25

機動戦士Zガンダム後編 宇宙を駆ける
機 SS / 発 97.9.25

機動戦士ガンダム
機 SS / 発 95.12.22
横スクロールアクション。シリーズで初めてカットインが導入。

機動戦士ガンダム戦記
機 PS2 / 発 02.8.1
なぜか萌え要素入ってます。

機動戦士ガンダム 外伝シリーズ
機 SS / 発「I」96.9.20
コックピット視点だが、やや簡単に？ ファーストの裏舞台を描く、OVAで見られたような外伝モノ。

機動戦士ガンダム
機 PS / 発 95.6.23
ガンダムに乗れる夢が現実に！ ただ激ムズ。のちに若干操作性が上がったVer.2.0が登場。

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX
機 PS2 / 発 01.12.6
大ヒットしたアーケード版からの移植。カプコン様の技術力は素晴らしい。

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…
機 DC / 発 99.8.26
渋いオヤジ活躍。

SDガンダム ジージェネレーションギャザビート
機 WS / 発 00.7.13
ワンダーゲート＆ウェーブに対応……って覚えてる人、いる？

SDガンダム G-GENERATION・ゼロ
機 PS / 発 99.8.12

SDガンダム G-GENERATION
機 PS / 発 98.8.6
分かれていたガンダムの物語をゲーム上でつないだ名作。

SDガンダム G-GENERATION F
機 PS / 発 00.8.3

SDガンダム Gジェネレーション・ネオ
機 PS2 / 発 02.11.28
PS2では乱発されてないようです、今のところ……。

SDガンダム G-GENERATION F.I.F
機 PS / 発 01.5.2
ジージェネシリーズ連発。「ジーセンチュリー」「オーバーギャラクシアン」は別物。

ギレンの野望 ジオンの系譜
機 PS / 発 00.2.10

ギレンの野望特別編 蒼き星の覇者
機 WS / 発 03.5.2
なんとマ・クベとガルマが主人公。

ギレンの野望 ～ジオン独立戦争記～
機 PS2 / 発 02.5.2
サターンの魂？ もあえなくPSへ……。

ギレンの野望
機 SS / 発 98.4.9
ガンダムゲーム界に衝撃を与えた名作。誰もが妄想したifの世界をシミュレートできる。

機動戦士ガンダム Vol.1 Vol.2 Vol.3
機 WS / 発 01.2.1 01.8.16 02.5.25
ガンダムでは珍しいADV。三部作になっていて、ファーストガンダムの物語をトレースしていける。

SDガンダム英雄伝 ～騎士伝説
機 WS / 発 01.3.15

SDガンダム英雄伝 ～武者伝説
機 WS / 発 01.3.15
ポ●モンの色違いみたいなモノ？

SDガンダム英雄伝
機 PS / 発 01.3.1
10年の時を経てなぜか復活。しかもARPG。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「ターンAガンダム」。今まで嫌いだった「W」や「X」を認められるようになったから。現在「W」に挑戦中。あと、富野監督の病気が治った記念すべき作品。（岐阜県　Urunao）

映像を補完するガンダムゲーム

ゲームが生み出したガンダムの歴史

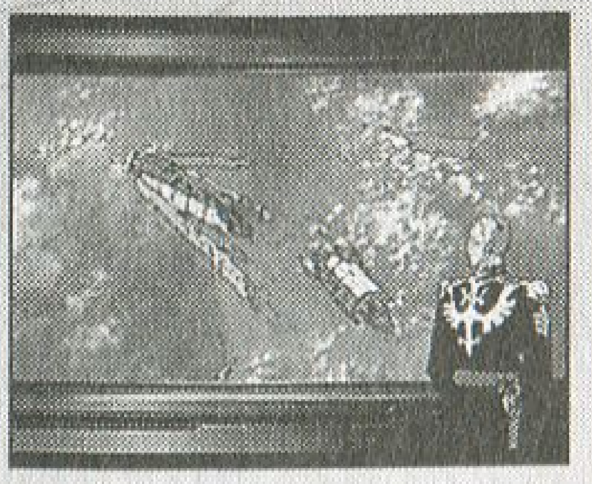
「機動戦士ガンダム」は一年戦争の物語だが、TVの画面では描かれていない部分も多い。近年のガンダムゲームには、こうした「描かれざる一年戦争」に題材を取ったものが登場している。「原作の再現にとどまらず、原作と共に世界を構築する」側面に触れてみよう。

text by 箭本進一

U.C.0079

1/3 ジオン公国による宣戦布告
宣戦布告、コロニー襲撃

1/15 ルウム戦役
ルウム戦役



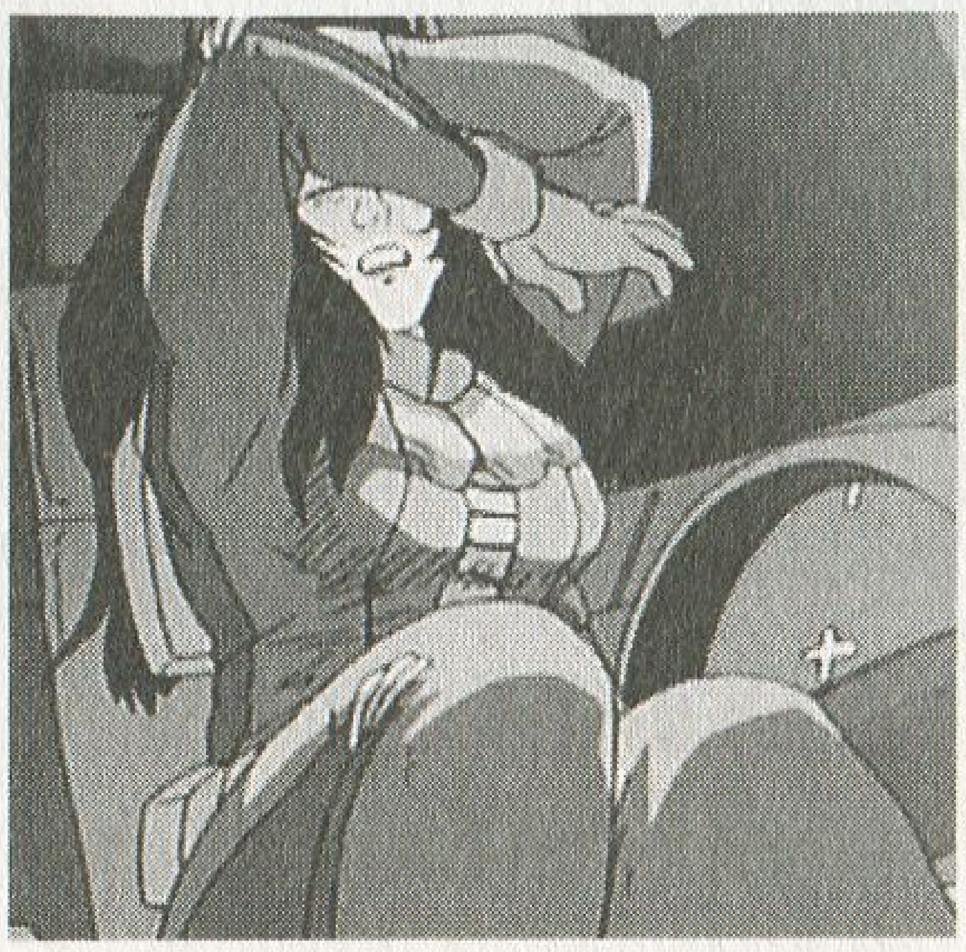
1/17 サイド6中立宣言

1/31 南極条約締結
レビル将軍の帰還

宣戦布告、コロニー襲撃

『ギレンの野望 ジオン独立戦争記』(PS2)

宣戦布告のシーンは『ギレンの野望』シリーズのムービーによって初めて詳細に描写された。このムービーにはコロニー襲撃のシーンも含まれており、OVA「0083」に登場するシーマ・ガラハウがコロニーに毒ガスを注入する様子やOVA「08MS小隊」の主人公であるシロー・アマダが虐殺を嘆くシーンが描かれており、ガンダムシリーズの前日譚として非常に興味深い内容となっている。



苦悩するガラハウ。何億もの命が奪われた毒ガス作戦だが、しかしジオン側は「兵士が勝手にやった」と主張する。

ルウム戦役

『G GENERATION-F』(PS)

ルウム戦役は『G GENERATION』シリーズによって詳細に描写された。TV版1話以前の「第0話」ともいえる出来事が題材となるのは、作品世界が詳細に定義されたガンダム世界ならではの現象。レビル将軍が捕らえられるエピソードや、黒い三連星初のジェットストリームアタックも登場。どんなに奮戦してもコロニーの落下を阻止するのは不可能で、当時の連邦軍の無念を体感することができる。



原作では中盤に登場する「黒い三連星」が活躍するシーンがゲーム冒頭に。圧倒的強さでレビル将軍を捕虜にしてしまう。

2/7 ジオン公国、地球侵攻作戦開始

3 ジオン公国、占領した地域の施設を使い戦力を増強

4/1 「V作戦」始動

「V作戦」のモビルスーツ開発風景

6 ジオン公国 ア・バオア・クー、ソロモン、月面基地グラナダを結んだ防衛ライン完成

連邦軍、ビーム兵器の小型化に成功。ホワイトベース進宙。

7 RX・78ガンダム試作第一号機、サイド7の工場にてロールアウト

8 連邦軍試作型MS、サイド7で最終テスト開始

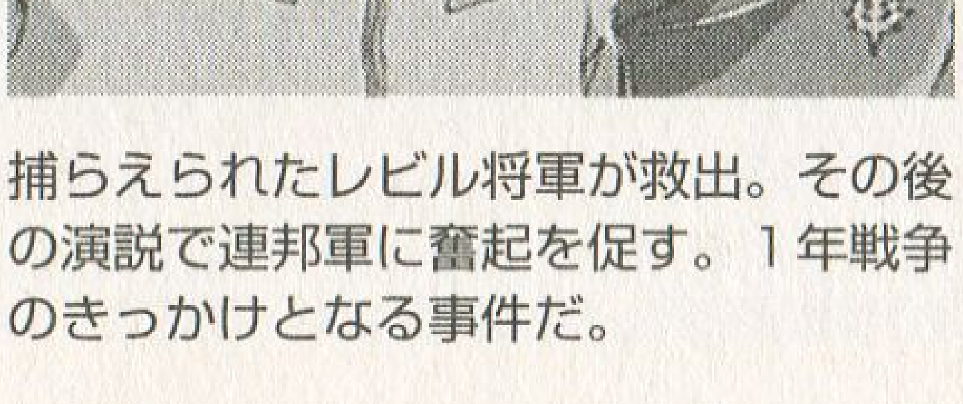
9/18 サイド7にて史上初のモビルスーツ戦

ブルーディスティニー完成

レビル将軍の帰還

『ギレンの野望 ジオン独立戦争記』(PS2)

ルウム戦役でジオンに捕らえられたレビル将軍は辛くも救出される。これも「第0話」的な事件で、いわば一年戦争に火をつけた出来事。前代未聞の大量虐殺であるコロニー落とし新兵器モビルスーツの威力におびえた連邦軍はジオンに屈しようとしていた。しかし、捕らえられた際にジオン本国の疲弊を見たレビル将軍は、「ジオンに兵なし」演説を行い、連邦軍に奮起を促したのだった。

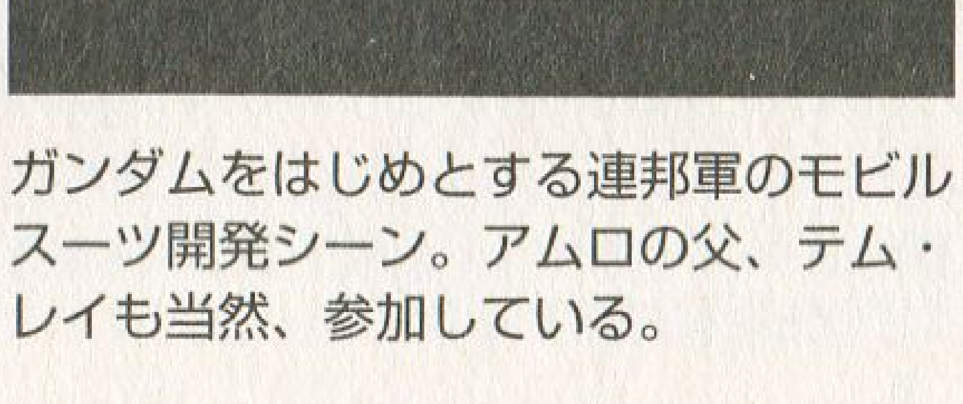


捕らえられたレビル将軍が救出。その後の演説で連邦軍に奮起を促す。1年戦争のきっかけとなる事件だ。

「V作戦」のモビルスーツ開発風景

『ギレンの野望 ジオン独立戦争記』(PS2)

「V作戦」は連邦軍による独自のモビルスーツ開発プロジェクト。ガンダム、ガンキャノン、ガンタンクを開発した重要なものだが、漫画でこの題材を扱ったものがあるのみで、オフィシャルな形で詳細に描かれたことはない。『ギレンの野望 ジオン独立戦争記』のムービーでは、アムロの父テム・レイが、ジオンのザクを参考に開発を進めるシーンやガンタンクのテスト走行のシーンなどを見ることができる。

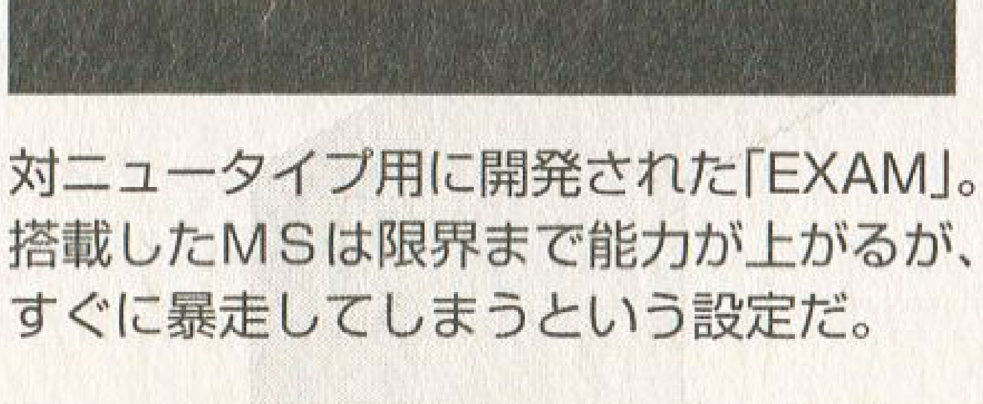


ガンダムをはじめとする連邦軍のモビルスーツ開発シーン。アムロの父、テム・レイも当然、参加している。

ブルーディスティニー完成

『機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー』(SS)

ジオンから亡命してきたクルスト・モーゼス博士による「EXAM」システムを搭載した機体、それがブルーディスティニーだ。『機動戦士ガンダム外伝』では、奪われたブルーディスティニー2号機をめぐっての戦いが描かれている。驚異の性能を持つブルーディスティニーは作中では3機登場するが、『外伝』の名が示すとおり、一年戦争の大局を左右するような中心的な役割をすることはなかった。



対ニュータイプ用に開発された「EXAM」。搭載したMSは限界まで能力が上がるが、すぐに暴走してしまうという設定だ。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由

「ファースト」。「ゼータ」以降はまともに見てないというのが正直なところ。(岡山県 うどん)

闇夜のフェンリル

10/4 ガルマ・ザビ戦死

幻のガンダム

10 連邦軍の各工場で量産体制が始まる。ジオン公国は連邦軍のMSに対抗するため新型機を次々に実戦配備。

11/7 オデッサ作戦開始

ルビコン計画

11/後半 連邦軍、量産型MS、RGM-79ジムの実戦配備を開始

11/30 ジャブロー攻略

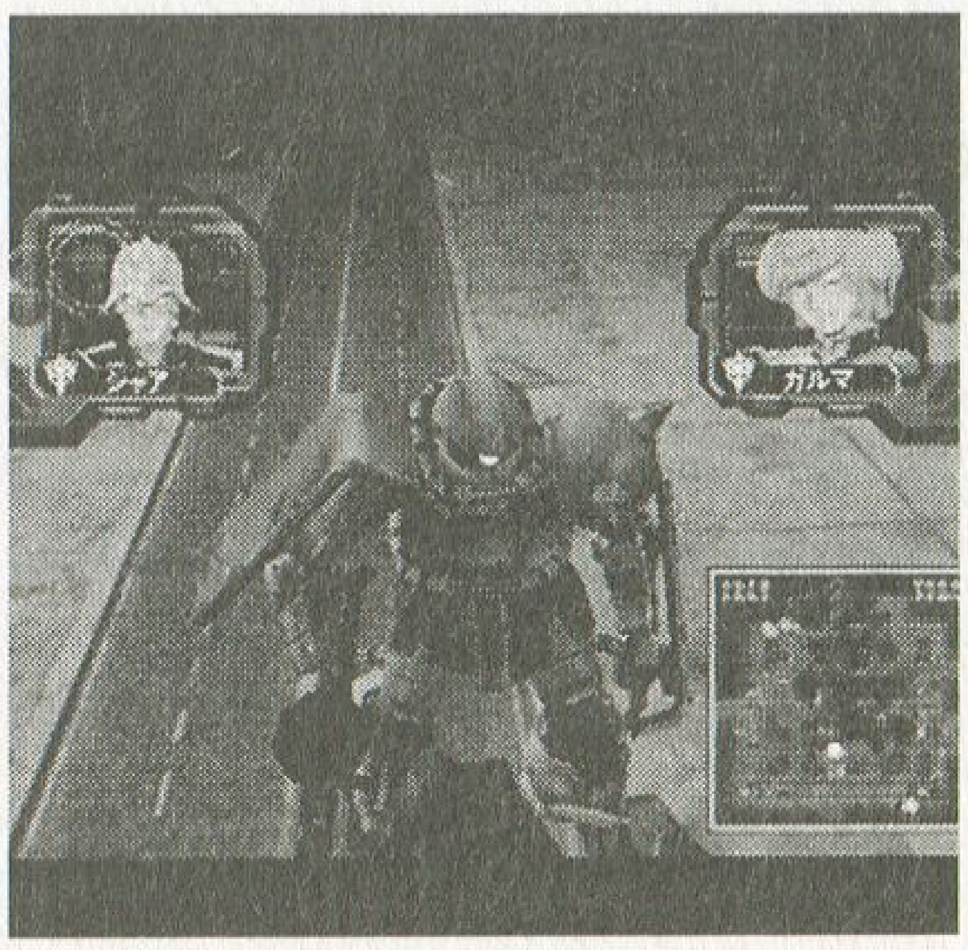
12/15 連邦軍、アフリカ・北米でジオン公国軍掃討戦を展開

12/21 ジオン公国軍、連邦軍北極基地襲撃

闇夜のフェンリル

『ジオニックフロント』(PS2)

大気圏突入直前にシャアからの攻撃を受けたホワイトベースは、コースを大幅に狂わされ、ジオン勢力下の北アメリカに誘い込まれてしまう。功を焦るザビ家の末弟ガルマ・ザビは、地球に降下してきたホワイトベースを討ち取ろうとする。ホワイトベースとガルマの戦いは何回か行われたが、『ジオニックフロント』では、これらの戦いの幕間とも言える偵察作戦の様子が描かれる。

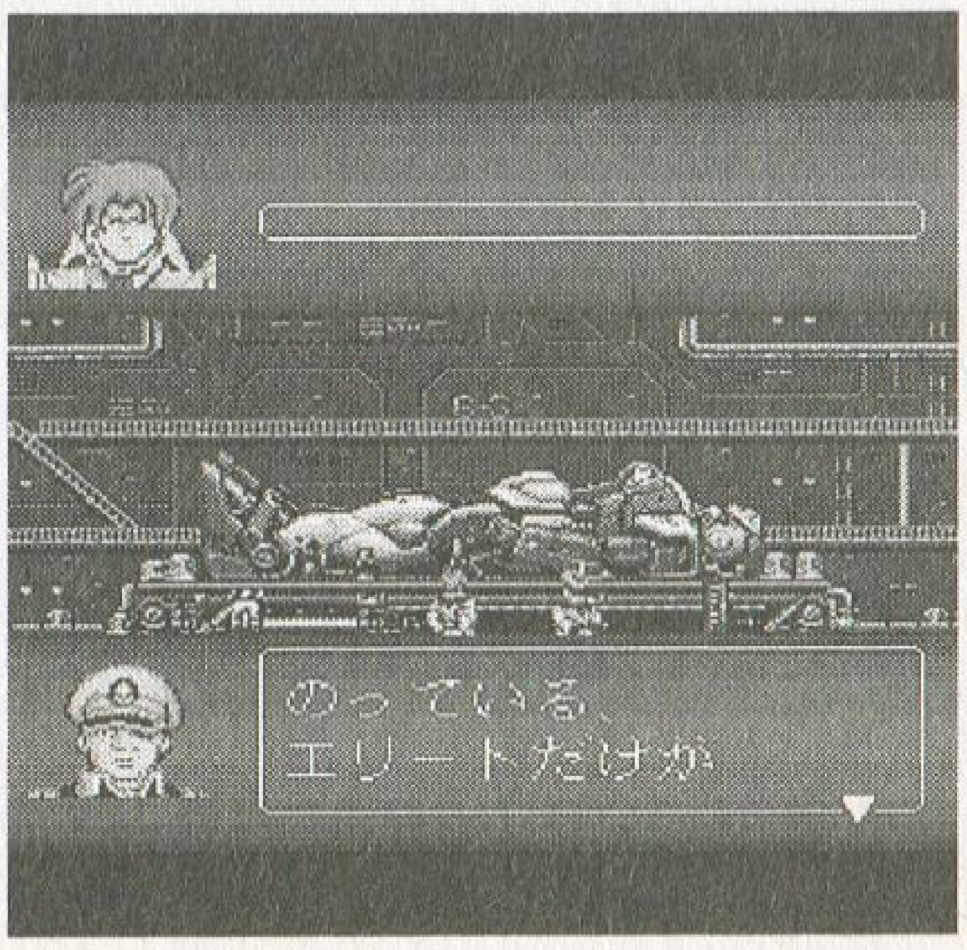


ガルマ・ザビ戦死直前のエピソードが描かれる。クリア直前に交わされるガルマとの交信内容が意味深だ。

幻のガンダム

『CROSS DIMENSION 0079』(SFC)

アムロに渡されるはずだった「ガンダムピクシー」。『CROSS DIMENSION 0079』のオリジナルステージで初登場したモビルスーツだが、公式百科事典「GUNDAM OFFICIALS」にも掲載され、オフィシャルなものとなりつつある。作中には「ホワイトベースのエリート」というセリフも見られ、当時のホワイトベース隊が他の部隊からどう見られていたかの貴重な資料ともなっている。

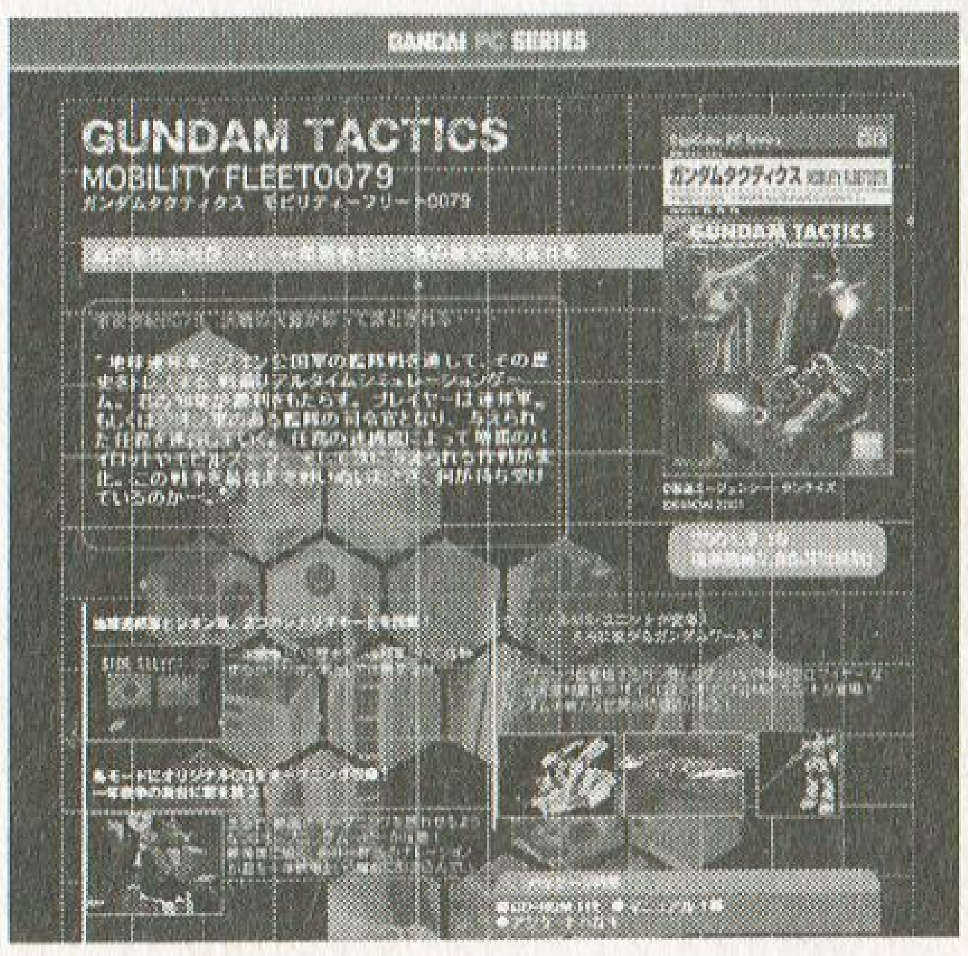


ゲーム内のオリジナル設定が公式設定となった珍しいケース。のちのゲームにも当然のように登場してくる。

ルビコン計画

『ガンダムタクティクス』(WIN、MAC、PiPin@)

「ルビコン計画」とはOVA「0080」の題材となっている新型ガンダム「NT—1アレックス」の奪取作戦。これも「ガンダムピクシー」同様、アムロに渡されるはずだった「幻のガンダム」だ。ジオンの「サイクロプス隊」は北極基地での「アレックス」奪取作戦に失敗した後、サイド6へと向かうのだが、OVAでは描かれていないサイド6への行程がこのゲームのミッションとして存在する。



速攻で星となったハード、ピピンで登場した『ガンダムタクティクス』。Mac&Win版も発売。Win版は再販されている。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由

「ガンダム・センチネル」。初代ガンダムファンによる、ファン活動を超えたファン活動。商売にもなっているし。初代制作者に対する、ファンのガンダム愛、回答。新しいガンダムを作るなら、最低ここまでやってほしい。(札幌市　三浦冬峰)

U.C.0080

12/24
ソロモン攻略戦



12/30
ジオン軍　ソーラレイ発射
デギン公王死亡

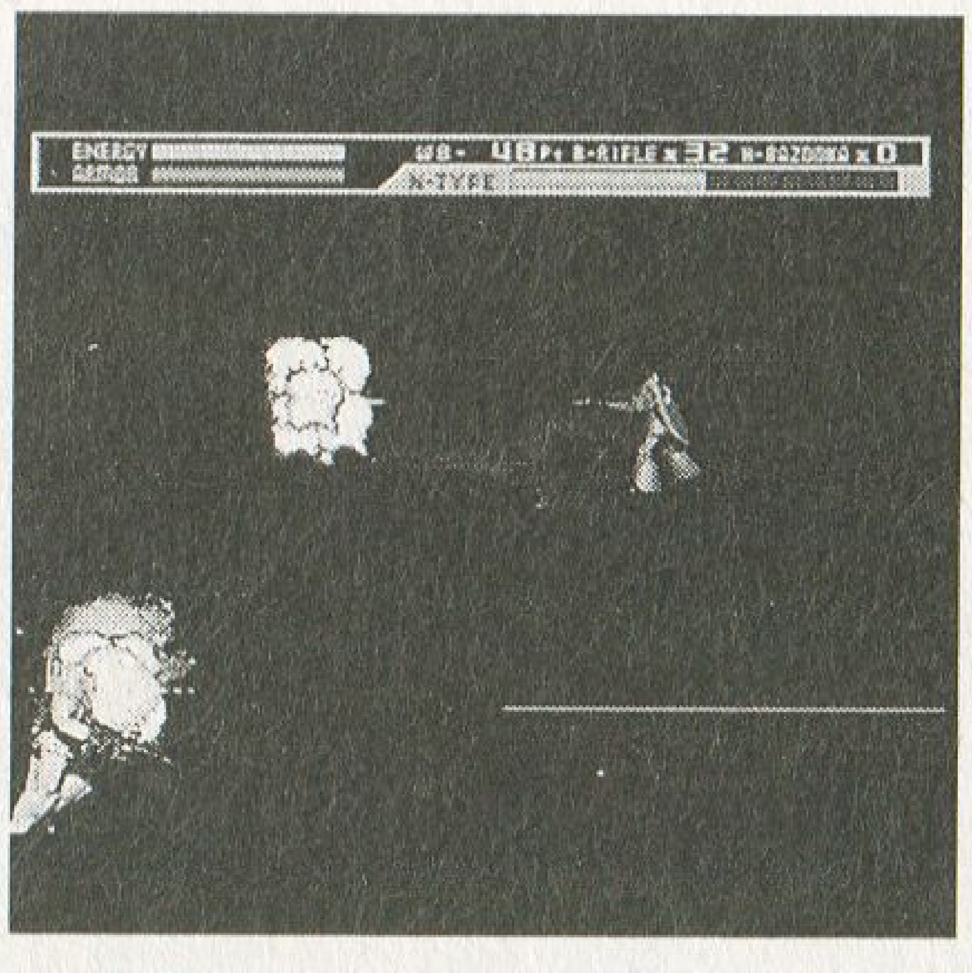
12/31
ア・バオア・クー攻略戦
ソロモンの悪夢
Zの鼓動
「月の階段」作戦

1/1
終戦協定締結

ソロモンの悪夢

『機動戦士ガンダム』(SS)

OVA「0083」に登場するライバル、アナベル・ガトー。サターン版『機動戦士ガンダム』では、ア・バオア・クー面の背景でガトー機らしいゲルググが連邦軍を蹴散らしていく演出がある。彼の異名は「ソロモンの悪夢」だが、そのすさまじさを目撃できる瞬間だ。同様の演出は富士急ハイランドにある施設「ガンダム・ザ・ライド」でも見ることができ、ひそかなガトー人気の証明ともなっている。

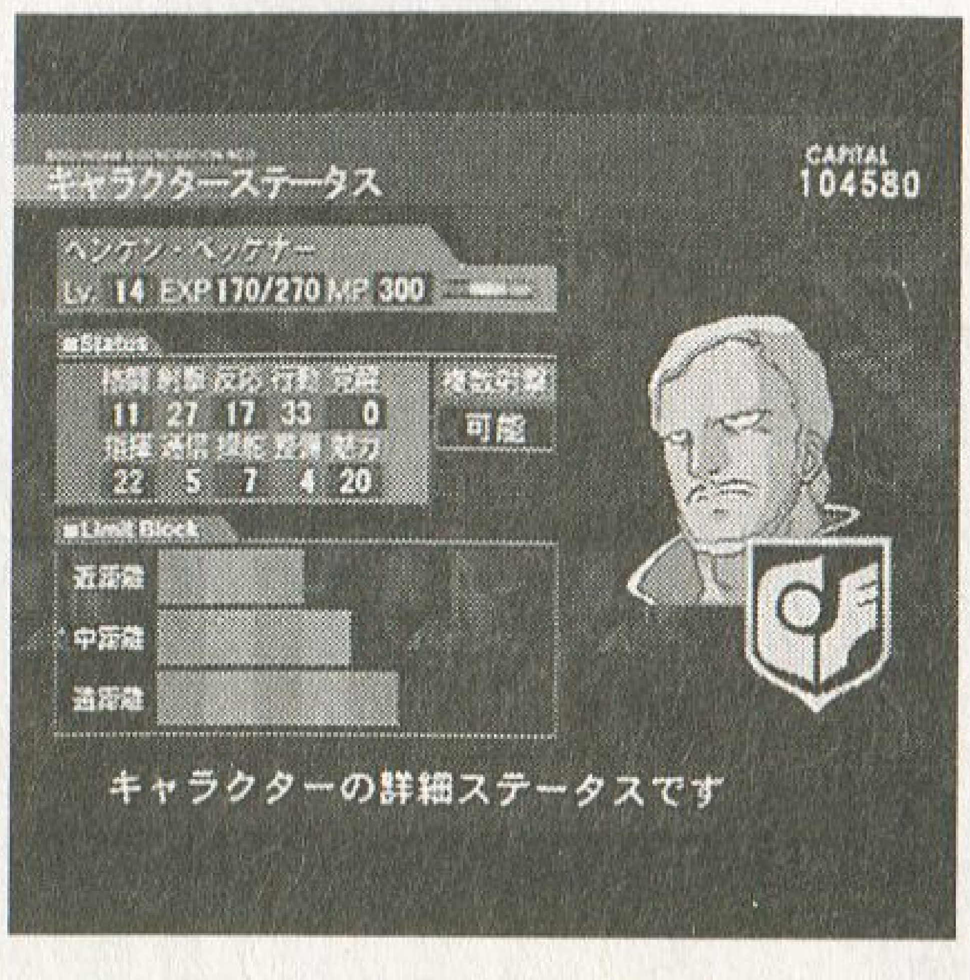


連邦軍を一蹴するガトー操るゲルググ。最終面以外にもソロモン攻略でドムに乗って登場。こちらでも大活躍するぞ。

Zの鼓動

『G GENERATION』(PS)

「機動戦士Zガンダム」は「機動戦士ガンダム」の7年後の世界を描く続編。反地球連邦組織エゥーゴのメンバーの一人ヘンケン・ベッケナーは「Zガンダム」で初登場したが、『G GENERATION』のア・バオア・クー戦において、連邦軍でマゼランの艦長を務める彼の姿を確認することができる。アニメのミッシングリンクをゲームが埋めるこの手法は、ゲーム化が多いガンダムならではと言えるだろう。



ガンダムの物語に歴史を感じさせてくれるシーンのひとつ。キャラクターへの思い入れも強くなるものだ(写真は『NEO』)。

「月の階段」作戦

『機動戦士ガンダム外伝
コロニーの落ちた地で…』(DC)

宇宙世紀0079年12月、一年戦争終戦直前。この時期ホワイトベースは宇宙にいるため、地球上がどうなっているかは描かれなかったが、『ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…』において、ジオン軍の撤退作戦「月の階段」が描写される。こうして脱出したジオン軍残党は、「0083」「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」など後のガンダム作品において地球圏を混乱させる原因となる。



宇宙で派手な戦闘が行われている時の地上戦を描いた渋いゲーム。物語も渋いオヤジに渋いモビルスーツがメインだ。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由

「ファーストガンダム」。なんだかんだ言って、これを超える魅力がないため。「SEED」はギャルゲーみたいな絵だったし。(熱田区　へちゃ)

名作が名作たりえたその背景

ガンダムゲーム史に残る珠玉の3作

数あるガンダムゲームの中でも抜群の完成度を誇る『ギレンの野望』『G GENERATION』『連邦vsジオン』。これらが生まれた背景、そして評価された理由はどこにあるのか？

text by 多根清史

三作品に先行した豊富なノウハウ

数あるガンダムゲームの中でも、『ギレンの野望』シリーズ(以下『ギレン』)、『Gジェネレーション』シリーズ（以下『Gジェネ』)、そして『機動戦士ガンダム　連邦vsジオンDX』(以下『連ジ』)の3タイトルは、"別格"の位置づけだ。その対応ハードも多岐にわたっているが、PS2版の出荷本数だけでも、順に40万本、45万本、65万本にも達している。シリーズを重ねて、なお勢いがあるということは、ユーザーの信頼を勝ちえた証拠と言っていい。単なる人気ソフトを超えた、「ガンダムゲーム」がブランド化した分水嶺」と見るべきだろう。

これらの成功の要因としては、ひとつにはゲーム化に先行した、ノウハウの蓄積が挙げられる。『ギレン』の場合、戦略シミュレーション（SLG）を机の上で実現する「ボードゲーム」群という、「基礎知識のプール」があった。ツクダホビーによる一連の『ジャブロー戦役』や『激戦！　ア・バオア・クー』などは20数年前（81年）の商品だが、現在の『ギレン』が持つコンセプトの多くを、いち早く具体化している。「シールドによる防御」や「ビーム兵器と実弾兵器の差別化」、「ドムの機動力の高さ」といったルールなしに、今日の「ガンダムSLG」全般はありえないだろう。

『Gジェネ』の場合は、『SDガンダムワールド　ガチャポン戦士スクランブルウォーズ』(87年)から、『スーパーロボット大戦』(以下『スパロボ』)へと受け継がれたフォーマットを元にしている。二頭身のSDキャラ＝ユニット（駒）、SDキャラによる戦闘シーンなど、主となる「ロボット将棋」の形は、『スパロボ』以前に完成されていたのだ。

『連ジ』だけは、「直系」と言うほどの源流は見あたらない。だが、カプコン開発のため、対戦格闘ゲームの名残が色濃い。こと、モビルスーツ（以下MS）のコスト値という発想は、長年にわたる「キャラ勝ち（モビルスーツの性能差）つぶし」の繰り返しなくして考えにくい。

しかし、以上の事情だけなら、ただ「出来のいいゲーム」にとどまる。ゲームである前に、これらは「ガンダムゲーム」なのだ。すなわち、成功要因のふたつ目は、いずれも「ガンダム」の市場性に訴求した、ということだ。



大量に発売されているガンダムゲーム。それなりに楽しめるものもあるが、その多くは……。

「深さ」と「原体験」のはざまに揺れる ギレンの野望

『ギレン』の本質は、「ファースト」（初代ガンダム）における「一年戦争のやり直し」だ。裏返すと、「一年戦争」が内面化して、もはや「史実」に刻まれたユーザーを対象としている。

「歴史のif」というが、「if」が特定の人物に重なっているのが、「ガンダム」たるゆえん。「もしガルマが戦死しなければ」や「マ・クベが核兵器を使わなければ」といった具合に、感情移入がたやすい。より深いファンであれば、「人物」を「軍需産業」に置き換えもできる。「ジオニック社」＝ゲルググ×「ツィマッド社」＝ギャンの開発競争、という「プロジェクトX」ばりのドラマもありだ。

しかし、原作アニメの「史実」は、そう豊富なボリュームではない。ホワイトベースという「第13独立部隊」、はっきり言えば「はぐれ部隊」の視点からは、大半の「戦略」がすっぽりと抜け落ちている。そもそも、「上の人が何も教えてくれない」ところに物語の駆動力があるのだ。

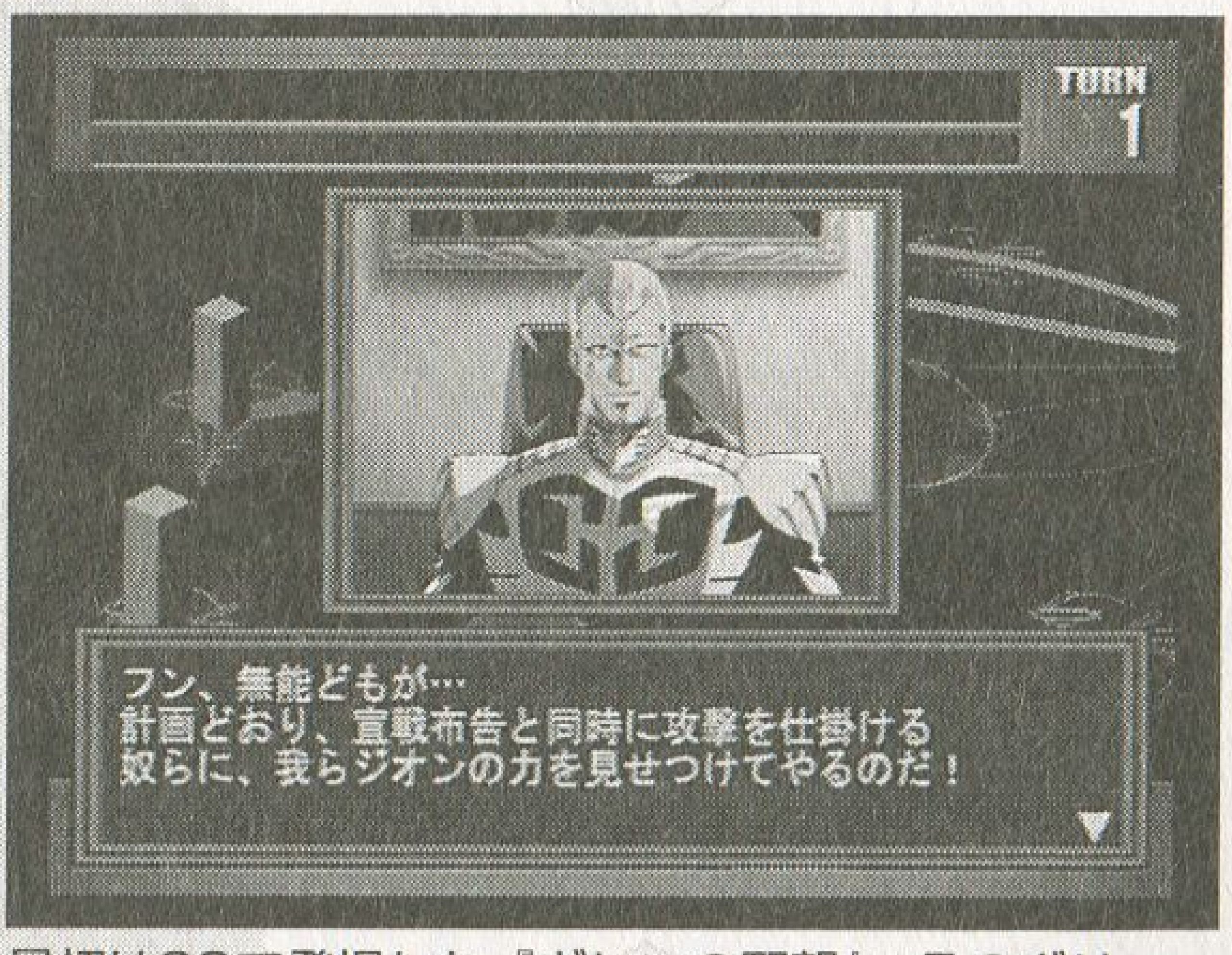
薄くなりかねない「史実」の密度を補うのが、まず、そのあとに作られたOVAの数々。そして、バンダイが作った「MSV」の設定である。これは、アニメ本編の裏で戦っていたモビルスーツ、パイロットや秘史の総称だ。要は、「ガンプラブーム」が吹き荒れたあと、TVアニメが放映されなかった空白の時期に、セールス的に用意された「あとづけ」たちである。

だが、これは諸刃の剣だ。「一年戦争」、すなわち「ファースト」の原体験をよりどころとして、幅広いユーザーを取り込めた。ところが、アニメから〝卒業〟し、離れつつある「ファースト」世代が、どこまでOVAやMSVの「深さ」に付き合うのだろうか？

同じ疑問は、戦略SLG部分についても言える。最新作のPS2版では、「軍団制」が採用され、単純な「数は力」の論理はなくされた。軍団の大きさは「軍団長」の力量にかかり、資金にまかせて軍隊を強化するわけにはいかなくなったのだ。確かに「戦略SLG」的には進化かもしれないが、「ガンダムゲーム」に望まれた変更なのか、との疑問が残る。

なぜなら、連邦軍とジオン軍は、第二次大戦時の旧ドイツ軍と米軍のような、同質同レベルの技術を持ち、ただ国力に開きがあるという「イーブンな軍隊」ではない。かたや、連邦軍は、前半は「ひ弱い戦車や戦闘機を注ぎ込む物量作戦」、後半は「優れた量産機を、やはり怒濤の投入」という、ゴリ押しの展開を見せる。かたやジオン軍は、前半にMSの圧倒的な優位にものをいわせ、後半では物量に押しつぶされそうになるのを、エルメスやビグザムといった、大火力を誇るモビルアーマーでけ散らす「大艦巨砲主義」へと変貌する。

こうした、まるで「文明の衝突」のように極端すぎる両軍の性格が、「原体験」には分かち難く織り込まれている。一人ひとり顔が見える、三国志の武将に等しいジオンのエースパイロットたちと、組織の論理と文官の腐敗に人間性をはく奪され、消耗品扱いされた味方の屍を踏み越えてゆく連邦兵士の悲哀。戦場を埋め尽くす無数のフライマンタも、袋だたきにされるザクはザクなりの、決して機能に割り切れない「思い入れ」をまとっている。アバタもエクボで陣営を選んでいるわけで、その不平等を埋めるのは「大きなお世話」か、悪くすると「歴史のねつ造」へと道を踏み外す危険をはらむのだ。



最初はSSで登場した『ギレンの野望』。そのボリュームと内容は多くのガンダムマニアを熱狂させた。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由　「機動戦士Vガンダム」。おもしろいから。土の匂いがするから。主人公に若さが溢れているから。（茨城県　参るファック）

「ユーザーの世代交代」を担う Gジェネレーション

ひと口に「ガンダム」と言っても、ファーストから「機動戦士ガンダムSEED」まで、20数年にも及ぶ長い歴史を持つ。『Gジェネ』は、そうした作品群を、無数のMSとセットで楽しむ、といった趣向だ。

PS版の『F』までは、「史実」に対して、プレイヤーはカヤの外に置かれた。すでに起こった「史実」は曲げられず、ただ戦闘だけができる。「Z」や「F91」、「V」などの名場面を渡り歩き、MSを倒して経験値を稼ぎ、あるいは敵のMSを捕獲して、また別の時代へと去っていく旅人なのだ。

かといって、『Gジェネ』の商品性は、そう単純ではない。確かにゲーム部分に限れば、多彩なMSの運用・収集および開発ということになるだろう。だが、一見は背景に退いている「史実」も、「歴史のif」とは逆のベクトルで、貢献しているのではないか。たとえば、シロッコの駆るジ・Oを、自分の開発したMSで瞬殺したい。だが、その場所はあくまで、原作の〝あの〟戦場であり、改変された「if」では台無しだ。「正史」あってこその「破壊」なのである。

最新作の『NEO』は、そうした「史実」を捨て、歴代ガンダム作品をひとつの平面に置く、リミックス・シナリオを採用した。これにより、「クワトロvsガトー」といった、作品を超えたマッチメイクが実現したものの、「『スパロボ』とどこが違うのか?」という声も聞かれる。〝失われた〟ことで、かえって「史実」の商品性が浮かび上がったのだ。



SDガンダムの進化系と言える『G-GENERATION』。すべてのガンダムを上手くつないだ物語はお見事。

しかし、『NEO』は一方で、「ジェネレーション」(世代)を強烈に意識した作品でもある。総ユニット数が240となり、『F』の半分以下に減った直接の原因は、フルポリゴンへと移行して、「ドット絵の貯金」をすべて捨てたからだ。『スパロボ』も同じ道をたどったし、その〝貯金〟はGBA用の『A』～『D』に流用されているが、『Gジェネ』も『アドバンス』へと、過去の資産を譲った。

その目線がにらむ先には、「ユーザーの世代交代」がある。今年、予約までして買ってくれた20代後半～30代の客は、次回作は飽きて見向きもしないかもしれない。それより、予備知識や先入観にとらわれていない「ガンダム初心者」を取り込んだほうが、まだしも未来へとリレーをつなげる見込みが高い。

『NEO』のシナリオ中、「ファースト」のステージは最初のわずか1面のみ。マ・クベやキシリアらの人気キャラも姿を消し、代わってバスクやアストナージら「Z」勢の出番が増えている。つまり、最低でも「ファースト」から「Z」までの7年分、若返っているということだ。

来年の「ガンダム25周年」を控え、バンダイは「世代交代」路線を、もはや隠そうともしていない。アニメ本編の「SEED」からして、「新たな世代のガンダム」をうたっている。その作品としての出来はさておき、「ファースト」以来のファンからは批判の嵐、「SEED」以後のファンには絶大な支持と、きっかり反応は真っ二つ。

しかし、路線変更らしい変更もなく、物語は大団円(?)を迎えた。「ガンダムの生みの親」こと富野由悠季監督も、作品性のために「オタクには媚びない」という姿勢をあえて取る。しかし、「SEED」のそれは、「旧世代は去れ」というメッセージが込められていたのではないか。「ファースト」世代がもだえ苦しんだのは、いわば「思うつぼ」だった可能性が高い。

ゲームの話に戻ると、『NEO』

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
どうしても「ファースト」になってしまう。それ以外は良い物でも自身が中学に入学していたために、冷静に品評してしまい、比べられない。(大阪府　時給四百円)

は「SEED」ほど過激ではないにせよ、旧世代には優しくない。反面、リミックスシナリオを通じて、「SEED」しか知らない若者が、古い作品へと誘導される「ガンダム入門」の効果が望めるだろう。そしてアニメの「SEED」では新世代に勝ちどきが上がったが、さてゲームはいかがなものか。『NEO』の次回作が、「旧と新」のどちら寄りに〝振れる〟のか、興味深く見守りたい。

MSに身体性を取り戻し、そして縛られる
連邦vsジオン

『連ジ』の基礎に、カプコンの持つ「対戦格闘ゲームの歴史」があることは、先ほど述べた。しかし、その重点は「格闘」にはない。「自動ロックオン」のおかげで初心者も入りやすいが、駆け引きの妙を犠牲にしているところがある。また、同社の『鉄騎』を見れば、「ロボットのリアリティ」という切り口もありえたはずだ。

結論から言えば、本作における「ガンダム」とは、「キャラクターとしてのMS」である。

その操作感は「ガンダムハンマーで殴る」や「ギャンの槍で突きまくる」で、身体感覚に即している。「アムロになりたい」より、「ガンダムになりたい」なのだ。

数年前は、このアプローチが当たり前だった。だが、ポリゴン全盛のもと、「操縦者とロボットを区別する」手法が取って代わった。それは3Dの客観性を活かす意味もあったにせよ、やはり「ポリゴンの体」を感じさせる技術がなかった、と見るべきだろう。つまり、非常に古いスタイルに、最新の技術が追いついたのである。

それに加え、本作は「TVで見た初代ガンダム」という視点を貫き、「ファースト」世代を直撃している。身を乗り出すようにTVを見た経験さえあれば、入っていける。『ギレン』と比べても、参加の「いき値」が低いのだ。

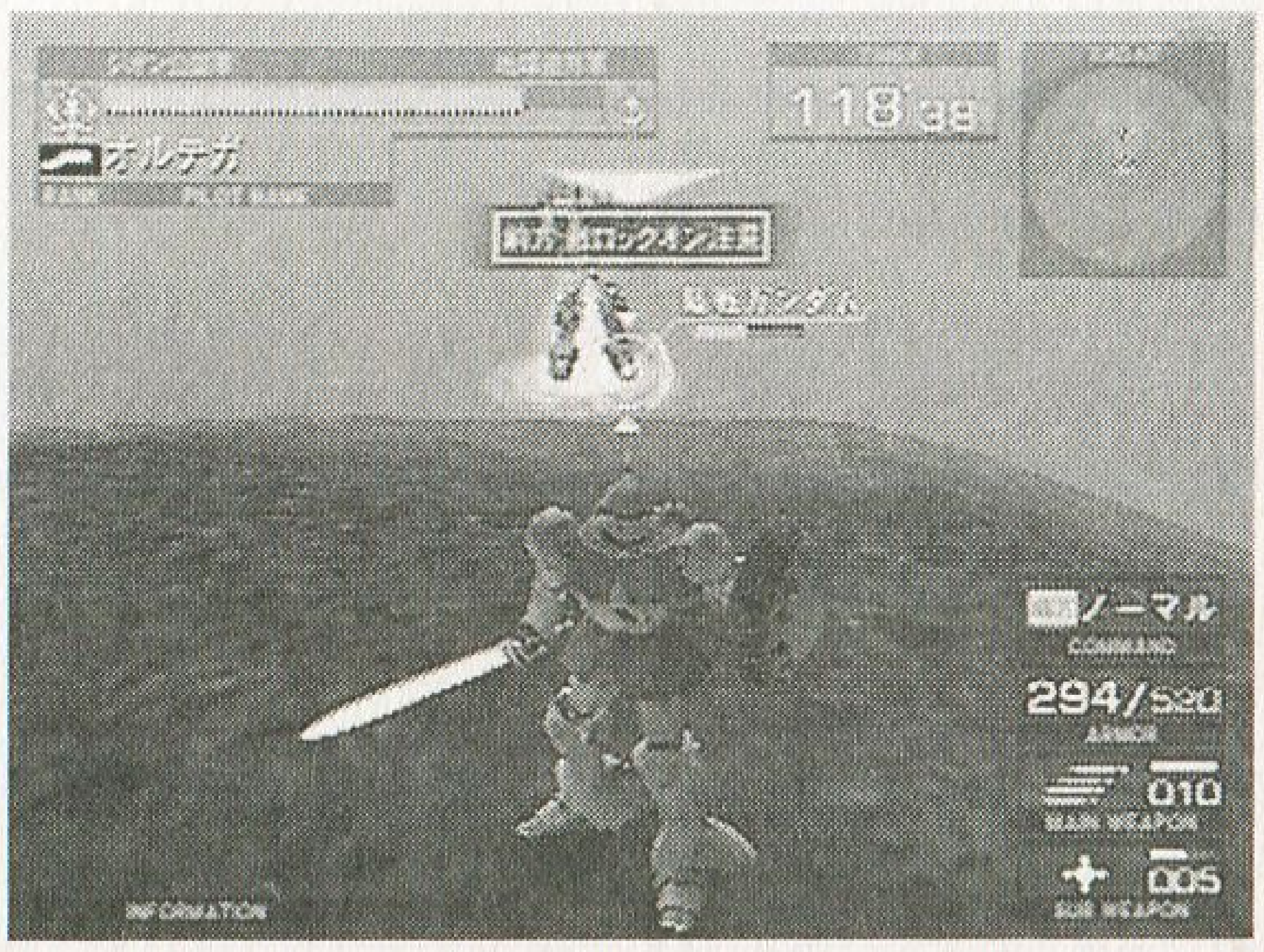
しかし、シリーズ化に際しては、また別の問題に直面する。というのは、『連ジ』は「ファースト」に深く根を下ろした作品だからだ。たとえば、「ファースト」と一番近いと思われる「Z」を取ってみても、戦闘シーンがまるで違う。それは、なぜクワトロ（シャア）が、「Z」で弱かった印象が強いのか？ を考えれば分かることだ。

種明かしをすると、「ザクキック」や「ズゴック・クロー」など、シャアが得意とする格闘戦が、「Z」にはほとんどないのである。筆者は、続編の『エゥーゴvsティターンズ』をプレイして「殴る蹴るの暴行をはたらくアッシマー」に違和感を覚えた。そんなアッシマー、いないって。『連ジ』を支えた身体性が、シリーズ化への波及にとっては、枷として働くのが何とも皮肉だ。

成功ゆえのジレンマに直面する、試練の時期

いずれの作品とも、多くの側面を持つ「ガンダム」から巧みに商品性を取り出し、いわば〝すみ分け〟が成功していることが明らかになったと思う。しかし、その魅力は「深さ」と「広さ」の間を揺れる変数でもある。ゲームとしての完成度を追求すると、懐かしさに引かれた「原体験」世代が敬遠してしまい、市場の「広さ」が失われる。だからといって、データ部分を変えただけの、システムが同じものばかりを出すと飽きられる恐れがある。また、旧ファンとともに「年を取る」のは好ましくないから、ゲームによっては若返りを図る必要も生じる。

その成功ゆえに、ガンダムゲームは最も難しい局面に差しかかっているのだ。



ゲームセンターで大ヒットとなった『連邦vsジオン』。カプコンの技術力がキャラクターをより魅力的に。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「ガシャポン戦記」シリーズ。ありそうでないジャンル、「アクションシミュレーション」。（神奈川県　CCCP）

ガンダムが作り上げた「お約束」

さまざまなゲームに受け継がれたガンダムマインド

ガンダムはアニメ界と同時にゲーム界をも変化させました。本放送とその後に続くブームによってSFマインドと人型兵器の洗礼を受けた少年少女たち。さまざまなメーカーに散った彼らガンダムの子らは自らの作品にガンダムマインドを取り込んでいくのです。

text by 箭本進一

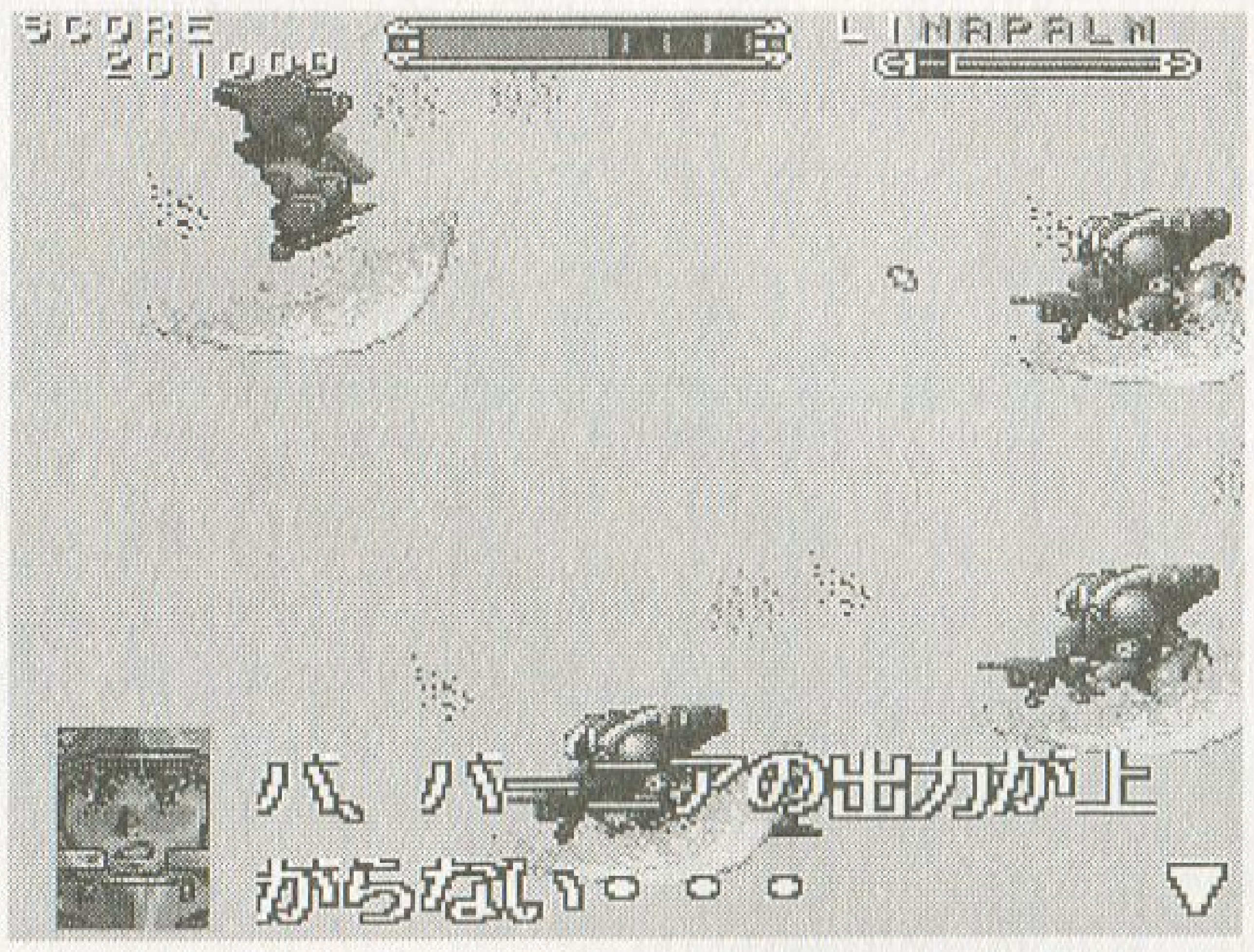
【大気圏突入】

角度が狂えば大気との摩擦熱で燃え尽きてしまう、宇宙航行の中でも最も危険な瞬間のひとつ。ガンダムの作中においては、この危険な瞬間にあえて戦いを挑むことで、性能に勝る敵を追いつめる姿が描かれました。戦闘に没頭するあまり、ついに大気圏突入カプセルに帰れなかった兵士がモビルスーツもろともに燃え尽きる姿は、どんな授業よりも雄弁に視聴者たちに宇宙の危険さを教えました。このシチュエーションはロボットゲームには欠かせないものとなり、作り手は思う存分にリスペクトを行い、受け手は水戸黄門の印籠のごとき「お約束」に安堵する場所となったのでした。

『スプリガンmark2』では、強襲してきた敵を迎撃するのですが、このとき主人公の親友が死亡するというひと味ひねったシチュエーションに。**『重装機兵レイノス』**では、帰還しそこねた敵兵があわれに燃え尽きる……と原作同様の展開を見せます。しかし、続編である**『重装機兵ヴァルケン』**での大気圏突入では、燃え尽きんとする敵兵を、主人公側の母艦〈バーシス〉がかなりの無理をして彼を救出する……と、さらにひねったシチュエーションとなっているのが面白いところ。これをきっかけに互いに絆が生まれたかに見えるのですが、この敵兵士とは最後までわかり合えずに戦わざるをえない展開となっており、ドラマに深みを与えています。

【ホバー走行】

ロボットというのは、重々しく地面を歩くか、軽やかに天空を飛ぶか、両極端のどちらかでした。



『重装機兵ヴァルケン』より大気圏突入時の死闘。脅えている少年兵だが、この後に救出される。

この中間とでもいうべき表現が、重モビルスーツ「ドム」のホバー走行。足を動かさずに地面からわずかに浮遊して疾走するその姿は、スピード感と重量感という、相反する要素を両立させたものでした。**『スペースハリアー』**には、その名も「まんま」のドムというロボットが登場。原作の「ジェットストリームアタック」同様、高速で3機のドムが迫るさまは、誰もが納得する迫力に満ちていました。また、**『ウルフファング』**のライバル機もホバー走行を使用。巨体を感じさせない動きでプレイヤーをほんろうします。ホバー走行とその息子であるローラーダッシュ（足の裏のタイヤを回転させて高速移動する）はゲームロボットの

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
あまりガンダムに興味のない僕でも、「BB戦士」の「SD戦国伝」にはハマりました。説明書の「次回を待て」が決めゼリフのマンガにもハマりました。僕は天下統一編までしか知りませんけど、あれ今でもまだ続いてるんですね。驚き。（大阪府　ふな）

スタンダードな移動方法となり、『ガングリフォン』をはじめとし、実にさまざまな作品に登場しているのです。

【遠隔攻撃】

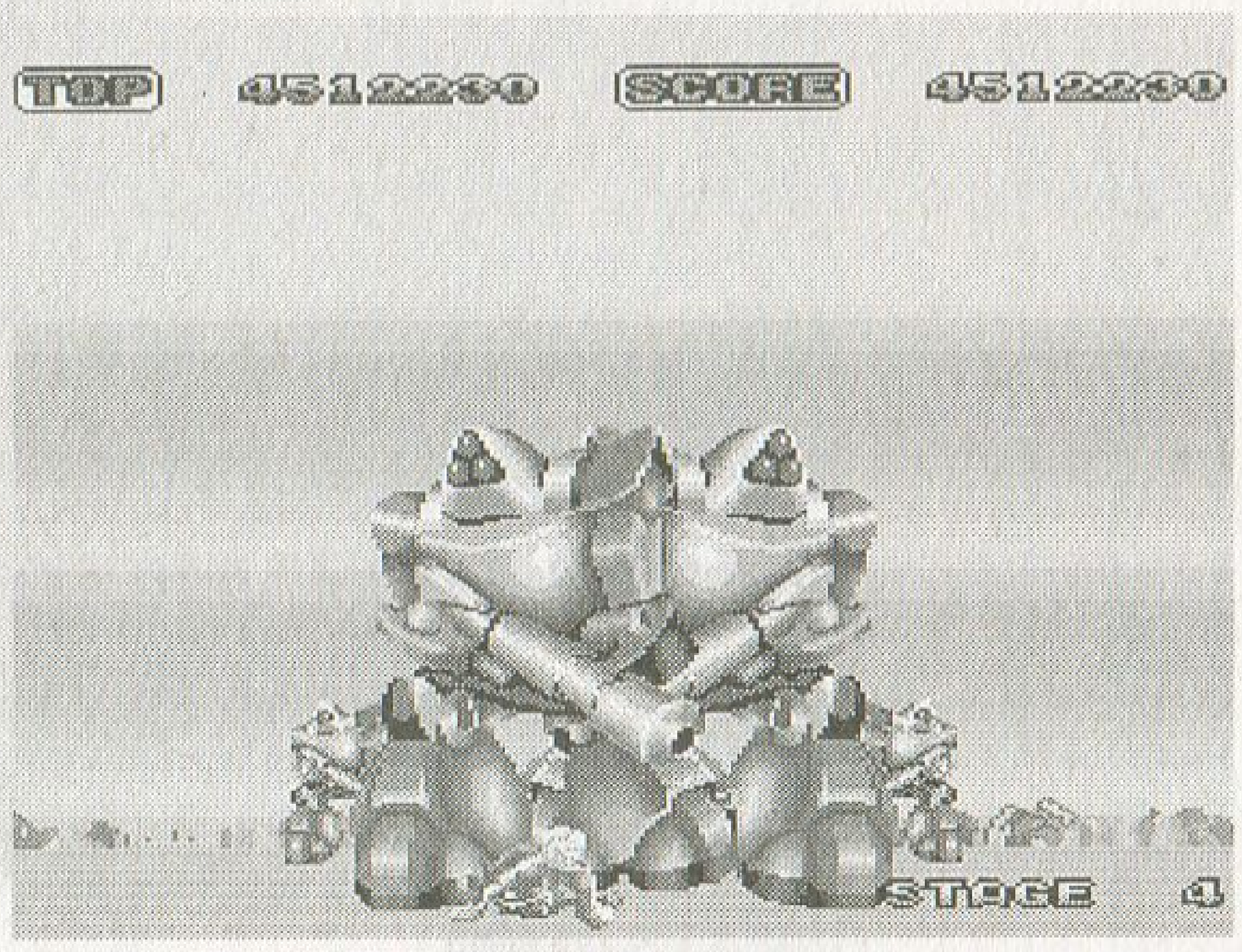
ガンダムの世界を彩ったのは、マシンガンやバズーカといったリアル系火器ばかりではありません。慣性の法則を無視したかに見える高速移動と停止を繰り返す脳波誘導兵器「ビット」が、敵をあらゆる方向からめった打ちにする「オールレンジ攻撃」のビジュアルは視聴者に大きな衝撃を与えました。

自機の周りを周回する『**サイドアームズ**』の「ビット」、思わぬ方向から攻撃をかける『**バーチャロン**』のバル・バス・バウの変幻自在の攻撃、プレイヤーを守る『**アーマードコア**』の「イクシードオービット」といったものが「ビット」の影響を受けた武器。原作が「操縦者に負担をかける誘導兵器」であるのに対し、ゲームでは「半自動で攻撃をかけるプレイヤーに負担をかけない武器」と正反対の性能であることが多いのが面白いところ。また、ビットはシューティングゲームと特に相性が良く、『**怒首領蜂**』『**式神の城Ⅱ**』をはじめとし、列挙していたら残りの誌面がすべて埋まりかねないほどさまざまな作品に登場。「ビット」といえばコンピュータ用語ではなく、小型の攻撃ユニットを連想する人のほうが多い……と、ガンダムが用語の再定義をしたような形となっています。

【オペレーター】

どっちを向いても男、男、男。基本的に男だらけなのが戦場ですが、スクリーンの中にだけは可憐な花が咲いています。ほほ笑む彼女の役職はオペレーター。ガンダムではセイラ・マスとフラウ・ボウという二大ヒロインがオペレーターを務め、かくてオペレーター＝僕を励ましてくれるカワイコチャンという図式はガンダム世代の脳に刷り込まれたのです。

『**バルクスラッシュ**』では好みのオペレーターを選ぶことが可能となんとなくギャルゲーテイスト。『**蒼穹紅蓮隊**』ではオペレーターの声がハードな世界観への感情移入を助けてくれました。また、『**バーニングレンジャー**』ではオペレーターのアドバイスが重要な鍵となりました。



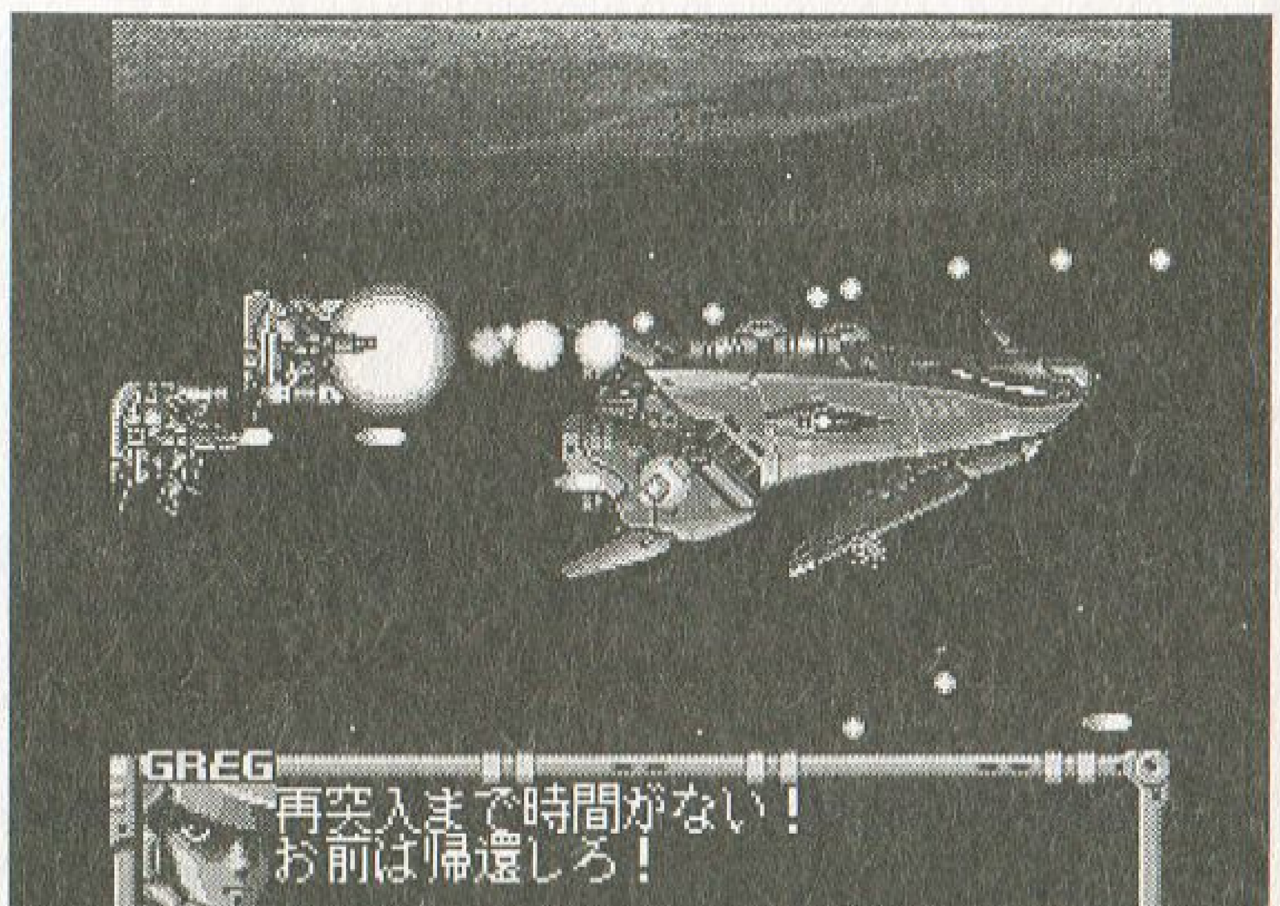
『スペースハリアー』よりドム編隊。高速で突進してくるドムはガンダムマニアも納得の大迫力。

【赤色】

「赤色」はガンダムによって大きく株を上げた色です。華麗にして怜悧なライバル、シャア・アズナブルのトレードカラーである赤色は、強敵のみが身にまとうことを許される特別な色となったのです。

『**超鋼戦記キカイオー**』のライバルロボ「轟雷」も赤なら、『**サイバトラー**』のライバル機も赤。そういえば『**ストリートファイター**』シリーズのライバルキャラ「ケン」の胴着も赤色です。ガンダム世代であれば、敵キャラの色が赤というだけで全身に緊張が走るのではないでしょうか。

このように、ガンダムなくして今のゲーム界はあり得ませんでした。もしもガンダムがなかったとしたら、上記の「お約束」もまったく別のものに姿を変えていたことでしょう。ガンダムのゲーム界への影響は、ガンダムゲームの売上というだけの話ではないのです。



『スプリガンmark2』より、こちらも大気圏突入。親友コンロッドはこの後敵艦へと特攻する。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由

「機動戦士Vガンダム」。本放送を週一で見ても全然面白くなかったのだが、通して見ると無駄の少ないつくりでよく出来てるのがわかる。が、さらっと通すにはわかりづらい設定は如何なものか？（福岡県　泡吉）

触れてはいけない過去もある?

ガンダムゲーム前夜 ～SDガンダム時代～

今でこそ隆盛を誇るガンダムゲームですが、本格的に盛り上がるのはPS・SS時代に入ってから。ハード性能が貧弱だったFC＆SFC時代は厳しいゲームも多かったものです。そんな暗黒時代を支えたゲームの一部を紹介いたします。

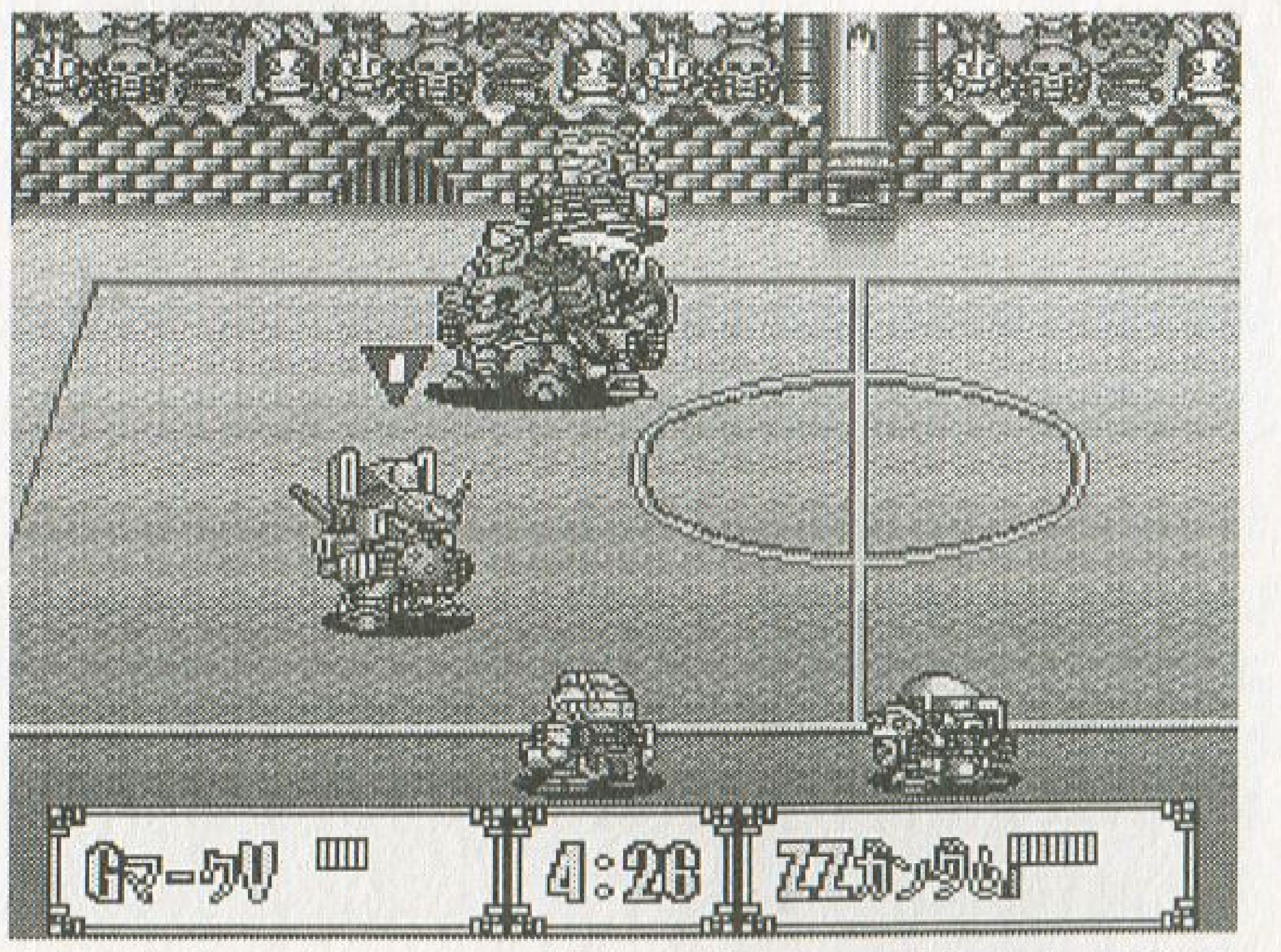
text by 箭本進一

ガンダムの歴史をつないだSDガンダム

ガンダムの遺伝子を受け継いだ、ガンダムの名を冠さないゲームが「一年戦争」へのオマージュを語る一方、オフィシャルなガンダムゲームはSDが中心になっていきました。SDガンダムがガンダムワールドへの入り口だったという層も多く、ガンダム世界へのわかりやすい入り口を開いた功績は記録されるべきもの。SDガンダムなくしては、ガンダム世代が断絶していたかもしれないのです。とはいえ、TV版ガンダムの洗礼をリアルタイムで受けた「一年戦争戦中派」ゲーマーたちにとっては、SDガンダム単体のゲームならばともかく、SDウルトラマンやSD仮面ライダーと競演するSDガンダムというのは複雑な思いを喚起するものだったのです。

ガンダムでドッジボール?

『バトルドッジボール』は、SDヒーローたちが子どもたちに人気のドッジボールで戦うという内容。SDウルトラマンやSD仮面ライダー、SDマジンガーらとの競演。いわゆる「ナイトガンダム」系と通常ガンダム系が別のチームになっているのがポイントです。ガンダムチームは「ガンダムF91、Zガンダム、NT1アレックス、ジム」のチームと「ビギナ・ギナ、サザビー、ジオング、ザク」の2つ。どちらも妙にマニアックな選択で、特に後者のチームなどは選択画面での絵柄もリアル志向。IIになるとマニアックさにも磨きがかかり「ガンダムF91、ZZガンダム、νガンダム、ジム83」「サザビー、ガンダムMKV、ガンダムキラー、ザク83」というメンツ。ガンダムMKVは模型誌上企画「ガンダムセンチネル」に登場したガンダムですし、ジム83、ザク83はOVA「0083」に準拠したカラーリング&デザイン……となかなかのハードコア加減。一年戦争戦中派へのひそかな心配り(?)が嬉しいところです。



左下がガンダムMKV。「ガンダムセンチネル」に登場したマニアックなMSだ。

ガンダムで相撲?

ドッジボールでびっくりしていてはいけません。『SDバトル大相撲』ではSDウルトラマンやSD仮面ライダー、戦隊もの巨大ロボらと相撲を繰り広げるのです。ここでのガンダム勢はアレックスとMKII、νガンダム、百式改、

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「Zガンダム」。一番洗練されていていると思う。私自身が作品を理解できる年齢でもあった。（愛知県　紫紺の星条旗）



ガンダムの監督である富野由悠季御大に似た親方から叱られる。有名な御大のキツイ物言いも再現？

ジオング。天下のガンダムがいなくて、画面登場のない百式改がいるのにクラクラしますが、ここでの見どころはジオング。

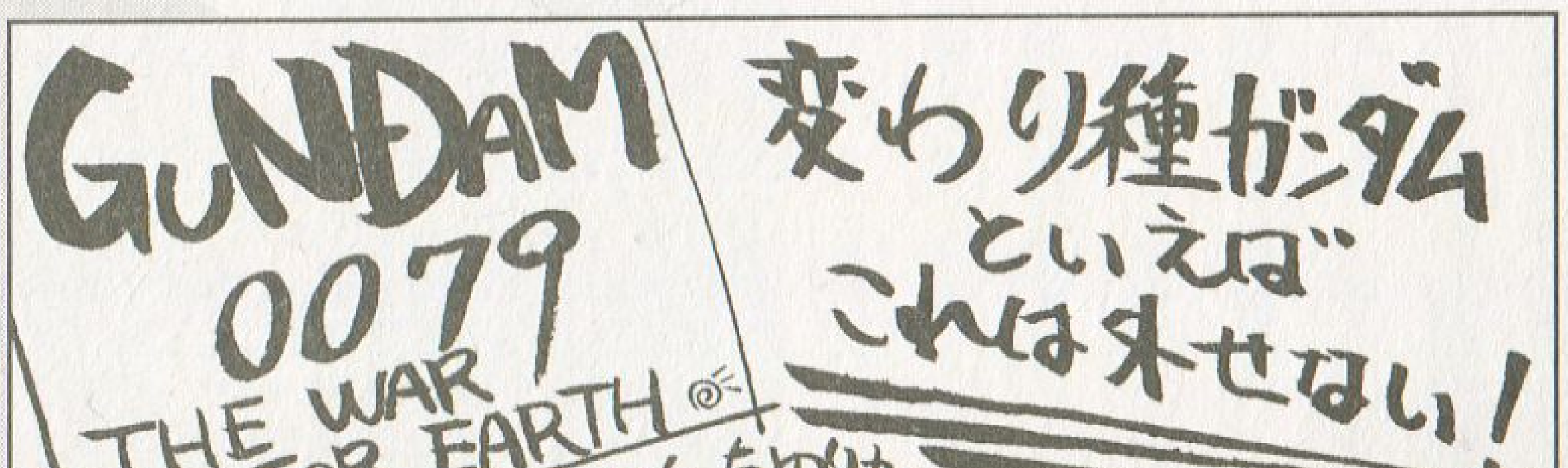
ジオングは「パーフェクト」ではないため、当然ながら足ナシ。画面上でも宙に浮いている扱いになっており（地面に影が映っている）、相撲ゲーム数あれど、足のないキャラが登場する相撲ゲームは本作が最初で最後ではないでしょうか。バンプレストの英断、恐るべしです。試合の合間には富野御大に似た親方（親方は各作品の原作者）からアドバイスが頂けるのもコアな富野ファンとしては嬉しいところ。「これがさいこぱわーだ」「もっとさいこぱわーをつけてこい」など、余人が言ったら電波が入っている謎めいたセリフも、「MSべやのはじだ！」という激しいセリフも、富野御大のお言葉と思えばありがたさもひとしお。一年戦争中派の筆者としては思わずディスプレイを伏し拝みそうになります。

また、そうそうたるSDキャラの顔触れの中に、「グレートかみなりもん」（グラサンをかけた雷さま）「バンプレキッド」（ヒーローのような格好をしたとっちゃん坊や）なる見慣れないオリジナルキャラがいて、「ぼくたちBANPRESTOのオリジナルキャラクターを選んでね！」と、てこ入れされている辺りもひそかな見どころです。

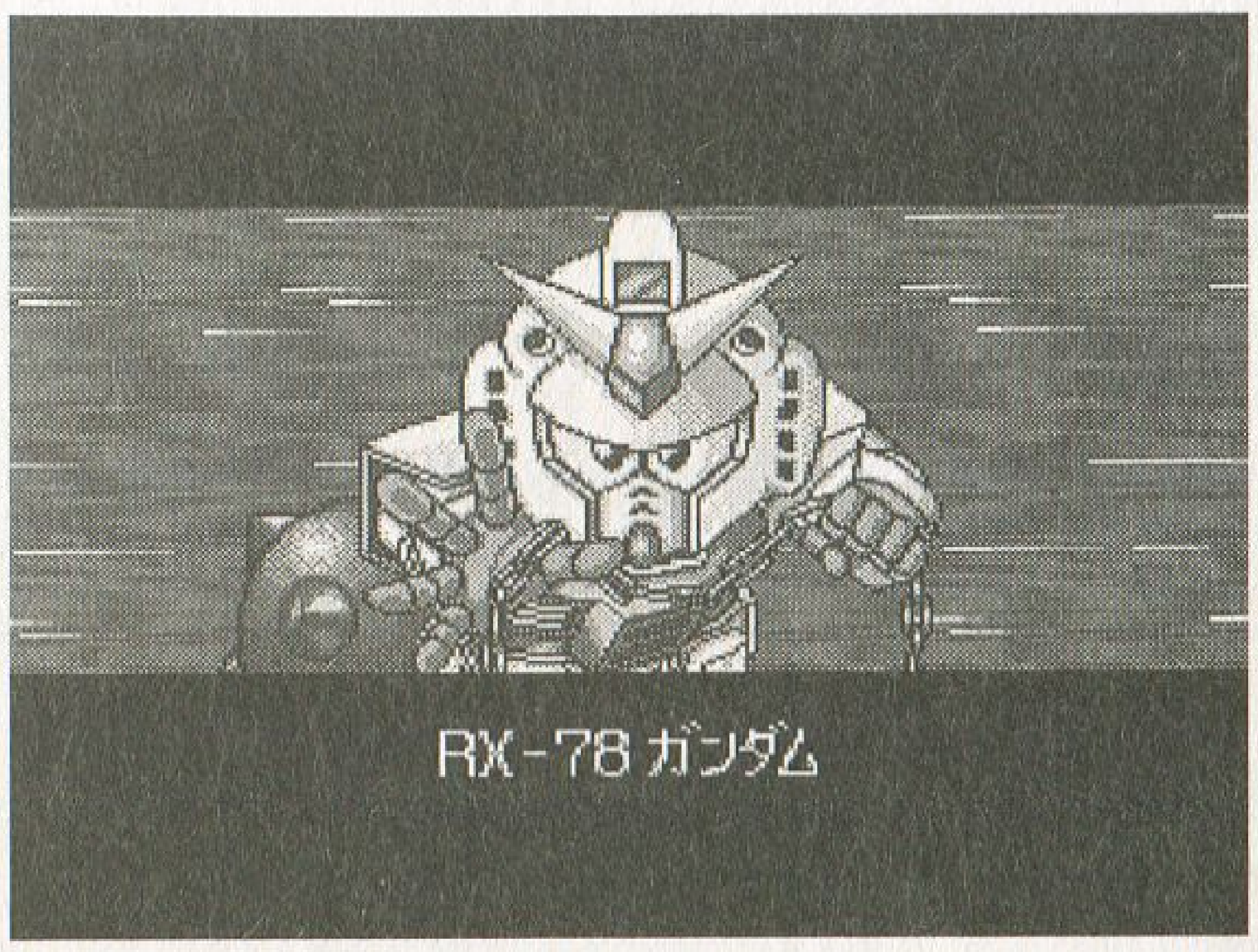
鉄球ファイトって何？

相撲もまだ常識のレベル内です。正式タイトルが既に「オチ」レベルの破壊力という『スーパー鉄球ファイト！』では、既存競技の枠を飛び越え、鉄球による戦いに身を投じることになるのです。登場キャラはRX―78ガンダム。おお、やっとわれらがガンダムの登場です。タイトル通り武器は鉄球ですが意外に違和感はありません。そもそもガンダムはガンダムハンマーという鉄球を使っていたではありませんか。

今回紹介のタイトルの中では『スーパー鉄球ファイト！』こそが一年戦争に一番忠実であるという結果が出たのでした。



イラスト：安本豪"Ieye"



鉄球を振りかざすガンダム。新しめのファンには凄いビジュアルに見えるかもしれないが、実は原作に忠実。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「Vガンダム」。超人的な所は微塵も無い主人公。今にも全滅しそうな主人公側の一派。華は有りませんが、戦争という大きな状況の中ではガンダム一機など小さな存在でしかないという感じが一番出ていて好感が持てます。（茨城県　鯨夢究部）

成功のカギを握る豪腕プロデューサー

『ガンダムネットワークオペレーション』が成功した理由

今なお厳しい国内ネットゲーム市場において、数少ない成功例である『ガンダムネットワークオペレーション』。そこにはガンダムの認知度の高さだけでなく、豪腕プロデューサーの活躍があった。

text by 新清士

ピピンの大失敗

『ガンダムネットワークオペレーション』（以下『GNO』）が、96年の悪名高きバンダイのゲーム機「ピピン@アットマーク」（以下、ピピン）の大失敗を教訓にして生み出されたことをご存知だろうか？

ピピンはマルチメディア機能としてCD－ROMを搭載し、56Kモデムを搭載してネットワークへの接続を売りにしていた。それに合わせてバンダイは、莫大な設備投資をかけて全国網を持つサーバセンターを設立する。日本でここまでのインフラを準備したことは初めての試みと言えた。しかし当時は、ゲームをインターネット接続させる基礎技術ができる過渡期で、インターネット機能はオマケにすぎなかった。

ここで注目されるのが、鵜之澤伸という人物。

押井守氏や、「ジャイアント・ロボ」などの企画を見いだし、バンダイを通して予算をつけ続けて育て上げた、豪腕プロデューサーである。マルチメディアブームに影響を受けた鵜之澤氏は、ピピンに経営資源を注力するように説得して、実際に莫大なお金を使う。

しかし、始めて見ると、Macベースのプラットフォームではゲームの開発も容易ではなく、参入するメーカーもほとんどなかった。

実は、その際に『ガンダムタクティクス』（96年）という、初の本格的なリアルガンダムの戦略シミュレーションが戦略商品として投入されている。公式データとしてシン・マツナガや、ジョニー・ライデンが初登場する。しかし、連邦軍であれば、ボールだけで戦わなければならなかったりと、ゲームのバランスは過酷で有無を言わせず、さらにオンラインに対応したハードなのに、オンライン機能のないゲームだった。

結末はご存知のとおり。98年に撤退時、ピピンの販売台数はわずか4万台。特損270億円。これをきっかけにバンダイは混乱し、セガバンダイの夢まで登場する。そして、鵜之澤氏はピピンの後始末をした後、閑職で暇をかこつ。

鵜之澤氏は「銀河英雄伝説のラインハルトのような人」と、あるバンダイ関係者が口にする。失礼ながらご本人の頭が早々に薄くなられている姿とのギャップがあるのだが、氏のプロデューサーとしての豪腕が、氏をそのままで終わらせなかった。

鵜之澤氏は01年バンダイのゲーム部門の責任者に執行役員として就任する。クソゲーのバンダイが突然変わるのはそこからだ。鵜之澤氏の体制になって、数々のタイトルがヒットし始める。その典型例が『.hack』の大成功である。福岡の小さな開発会社・サイバーコネクト2の能力を見いだし、彼がかかわってきたアニメ業界のトップを集め、4部作にして各巻に

ＯＶＡを付ける、といったむちゃな企画を会社的に通してしまい、そして成功させる。このフレームを築き上げ、成功させることはほかにマネのできる人はいない。02年以降、日本のゲーム産業の中でバンダイが国内の少ない勝ち組と言われるようになる。

新作『エヴァンゲリオン２』のような「２」をかぶせる枠組みは、鵜之澤氏がいなければ絶対に不可能であっただろう。

オンラインゲームでインフラを持つリスク

私は１年前、鵜之澤氏になぜバンダイのゲームは突然変わったのかと質問したことがある。「納期通りで開発を切るじゃなくて、ほんのちょっと延びてもいいものができることを優先するようにした」（鵜之澤氏）。ゲームの開発規模の巨大化が進行する中で、むしろ納期を重視する開発トレンドが続いている。ところが、時代の流れの中で逆走することをあっさりと語られて驚かされた。そのほんの少しの「延期」こそがキモなのである。ゲームの開発では一般的に、開発の最後になって急にクオリティが上がることがよく起きる。鵜之澤氏は、作り手の目線でそれを読んだうえで、会社を説得する枠組みを作ったのだ。

その鵜之澤氏がゴーサインを出して始めたガンダムのオンラインゲームタイトルが『ＧＮＯ』なのである。そして、開発の際に原則として決めたのが、「絶対にインフラを持たないこと」。インフラを持つことですべてを自社の費用によって賄えば、多数のノウハウが独占でき、長期的にはコストを引き下げる要因となるために優位と常識的には考えられるが、利用者がいなければ逆にコストばかりかかってしまう。

利用者が増えることを見込んで高いサーバを買っておいても、すぐに古くなって性能的には使い道がなくなってしまう。ピピンのために莫大な投資をして作ったオンラインゲームインフラは無駄に終わり、売却先を探したが、結局、まともに相手をしてくれるところはなかったのだ。

歴史は繰り返す。

ドリームキャストは同じ失敗を繰り返した。『ＦＦⅪ』とそのインフラに60億円もの投資をしたスクウェアも、エニックスとの統合という選択肢を選ばなければならなかった。日本でのコンテンツなきＸｂｏｘＬｉｖｅも同じ状況と言える。果てのない設備投資を求められかねないＢＢＧａｍｅｓも同じ失敗をする危険性の萌芽がすでに出ている。

『ＧＮＯ』はＮＴＴコミュニケーションズのインフラを使っている。オンラインのサーバなどにかかる費用は、すべてＮＴＴコム持ちになるようになっている。そして、ＮＴＴコムは月額課金から収益を得る形になっており、パッケージを売った段階でバンダイは損をしない。なぜ、大きなアップデートが行われないかというと、そのビジネスモデルのためだ。

ピピンの失敗を経て得た、痛い経験を生かすことで『ＧＮＯ』は大きく成功した。

……ところで、もうひとつ鵜之澤氏の肝いりで同時期に開発を開始した「ユニバーサルセンチュリー」はどうなっているのだろう？　実は、私にも手持ちの情報がない。今後はこちらが痛い勉強料になるのかもしれない。

それでも２７０億円もかからないだろうけど。



ピピンでの大失敗を反省したうえで作られた『GNO』。現在は20のサーバがあり、それぞれ約2200人が参加している

これもファンの愛のカタチ？

ユーザーによって作られているガンダムinアメリカ

自分たちで改造してゲームを楽しむ、というのは海外では珍しくありません。ガンダムをモチーフにした改造も盛んに行われているようです。

text by 新清士

アメリカ製のPCゲームの中には「MOD機能」を搭載したゲームが多数ある。これはゲームプログラムの一部をユーザーが勝手に触って、改造する（Modify）ことができる機能である。プログラムが公開されていたり、ゲームのキャラクターデータやマップデータを作成するためのツールが公開されている。ユーザーは商用利用しない限りにおいて、自由にデータを作成し、ネットを通じて配布することができるのだ。これらは主にFPS分野の『Quake3（以下、Q3A）』や『カウンターストライク』といった人気ゲームを中心に対応している。

特に「スキン（Skin）」と呼ばれるキャラクターデータを改造するものには人気があって、データが公開されているページからデータをダウンロードして、解凍してフォルダにコピーするだけで新しいスキンを使えるため、お手軽に利用できる。

作られているスキンには、ユーザーオリジナル以外に、定番の「スタートレック」といったものから、マトリックスの「ネオ」まで、アメリカの映画のキャラクターたちをモデル化したものなどが多数作られているのだ。

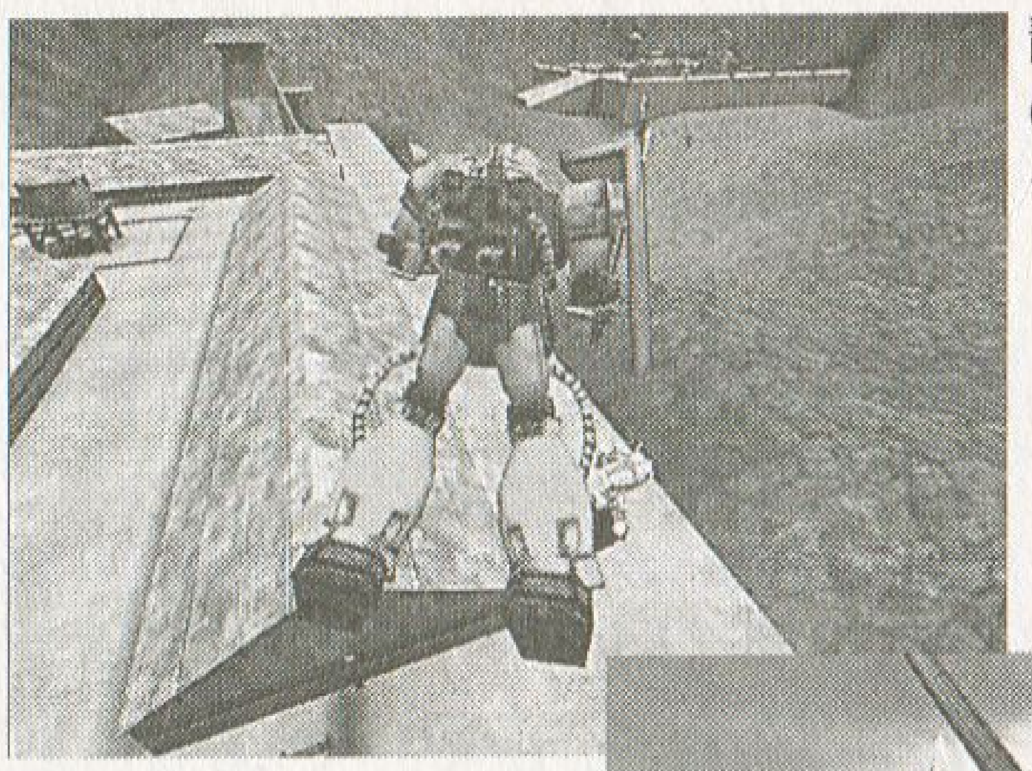
アメリカでは同人誌文化が日本ほど盛んではないが、あえて言うと向こうの同人ゲーム文化とも言うべきムーブメントで、もう10年近い歴史ができている。

人気のあるガンダムスキン

その作られるスキンの中の一分野とも言うべきなのが、日本のアニメを題材にしたスキンである。「攻殻機動隊」「ドラゴンボール」といったスキンに交じって人気があるのが、「ガンダム」のスキンである。特に北米で「ガンダムW」が00年に放送されて人気を得てから、ガンダムは日本オタクとも言うべき人に浸透している。そのため、ちょっとMODの関連ページを探せば、すぐにガンダムを見つけることができる。

たとえば、スキンデータの代表的な投稿サイト「polycount」では、『Q3A』用のデータとしてGP02Aがすぐに見つけられる。少ないポリゴン数で何とか工夫して作成しているデータで、それなりに雰囲気が出ている。ダウンロード数も14000以上。このデータを作成したJohn "Ronin (Triad)" Fisher氏（★1）は、GP01、ケンプファー、ザクⅡなど渋いデータを作っている。ただ、『Q3A』そのもののデータは人間対人間のサイズの戦いなので、外見はガンダムでも動きは人間の動きのため限界があり、実際に遊ぶ場合には不自然な部分が残ってしまう。

しかし、さらに強者が存在する。プログラムを作ればMODとして、オリジナルのオンライン3Dシューティングゲームを作ることさえできるため、ガンダムのシュ



静止画だけなら、かなりの再現度。アメリカのオタクパワー恐るべし？



自分たちだけのゲームを作るMODは日本でも普及してほしいところ

ーティングゲームを作ってしまおうという人たちがいるのだ。「GUNDAM UNIVERSE」（★2）というサイトでは14人のメンバーによって、ガンダムゲームの開発が進められている。今年1月にリリースされた3分あまりのプロモーションムービーはやたらと気合いが入っていて、戦闘のデモンストレーションが行われている。MSは、ガンダム、百式、ザクⅡ、ゲルググ・マリーネ、サンドロック、デスサイズが登場し、ガンダムサイズに合わせて作られた街並みのオリジナルマップで、ネットワーク対戦を繰り広げている。それぞれのモビルスーツに合わせて武器やブースターも再デザインされており、不自然な印象を受けない。ゲームは軽快なテンポで、かなりの完成度に見える。ただ、同人のプロジェクトにありがちな行き詰まりにも直面しているようで、最終的な完成版のリリースまでたどり着けてないのが非常に残念なところだ。

リリース前にMODを開発開始

さらに、気の早いところもある。今年5月のE3で発表になった『Half-Life2』（以下、『HL2』）は世界中の開発者にセンセーションを起こした。しかも、早々にMOD用の開発ツールを公開するとValve社は宣言したため、すでに強力な『Half-Life』のMODコミュニティの人たちが大騒ぎをしている。その中には、まだ実際のゲームがリリースされていないにもかかわらず、『HL2』に対応したMODをリリース前から作り始めると宣言するサイトまでが登場している。

その中のひとつにやはりガンダムMODを作ると言いだした「MechMod」（★3）というサイトが現れている。9月には、ハンドル名からすると中国系の人と思われるShijing氏（★4）により、ザクⅡの最初のモデルがリリース。ファーストガンダムのプラモデルをモデルに作られたのか、何とも言えないバランスの悪さがいい味を出している。すぐにでもデータ化できるような状態で、この冬の『HL2』の製品版のリリースを待っている状態だ。

来年は北米でも、「SEED」のリリースが予定されており、「W」以上の成功が期待されている。また、日米同時に開始されるTVシリーズ「SDガンダム・フォース」も控えている。まだ、SEEDをデザインしたMODは登場していないが、時間の問題ではないかと思われる。

日本では、コンシューマ機によるゲームが中心のために、MODのようなデータをユーザーが生み出すことができる環境は残念ながら存在していない。

北米のように同人誌を作るような感覚で、ガンダムの3Dゲームをユーザーが作れるような環境が日本にも来れば、ずいぶんと日本のゲームも変わるのかもしれない。英語の壁さえなければきっと日本人がもっと完成度の高いスキンを作るんだろうなあと思ったりするんですけどね。

（★1）John "Ronin（Triad）" Fisher氏のリスト
http://www.planetquake.com/polycount/downloads/index.asp?author=246

（★2）GUNDAM UNIVERSE
http://dynamic.gamespy.com/~gundamuniverse/main.html

（★3）MechMod
http://www.mechmod.com/

（★4）MechMod ZakuⅡ Shijing
http://www.mechmod.com/board/index.php?showtopic=32

機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙

「物語」にこだわり クオリティを追求した意欲作

ガンダムゲームがある一定以上のクオリティを持つようになって、はや数年。本家バンダイがPS2で出したひとつの答えがこれだ。

text by 多根清史
プレイ時間：15時間

ガンダムのアクションゲームに良作なし？

つい数年前まで、「ジオンに兵なし」なみに「ガンダムのアクションゲームに良作なし」とささやかれていた。バンダイの開発力が低いから——といった〝定説〟があったものの、同社は実際の開発を外注に出す「パブリッシャー」に近い存在で、低いも何も開発力自体が、もとよりない（系列会社のバンプレストは除く）。それでいて、等しく完成度が低かったということは、企画力や資金を引っくるめた「リソース」の割り当てをケチっていたのだろう。

しかも、バンダイにとってガンダムは「数ある版権もののひとつ」にすぎなかった。加えてファミコンブームの絶頂期に「見た目（キャラクター等）だけで中味のないソフト」がバカ売れしたいきさつがある。いわゆる「キャラゲー」には、ことさらゲームのクオリティを上げる動機が働きにくかったのだ。それどころか「リソース」を削るのが、企業の目的＝「利益を極大化する」にかなっていた、とさえ言える。

キャラクタービジネスとは、多かれ少なかれ「焼き畑農業」的である。熱狂に浮かされている人間は、なんでも見境なく買ってしまう。けど、何度も「焼き畑」を繰り返すうちに、品質を上げざるをえなくなる。「ガンダムのキャラクター商品」から「ガンダムゲームの市場」が独立し、ゲームとしての評価が発生したからだ。

そうした流れの変化を受けて作られたのが、『機動戦士ガンダム外伝』シリーズ（96年）や『逆襲のシャア』（98年）だった。かたやコックピット視点、かたや宇宙空間での戦闘に真っ向から取り組んだ意欲作だ。しかし、いずれも高くなった志がクリアに表現されたとは言い難い。ポリゴン欠けや粗いモデリングをかき分け、奥底の面白さへとたどり着けるユーザーは、やはり一握りだった。

ここに至り、ガンダムゲームが実は相当に厄介だ、という壁に突き当たった。注ぎ込むリソースを増やしたからといって、満足度が底上げされるような生易しいもんじゃない。主な理由は「アクションするガンダム像」が、ゲーム専業ではないバンダイの一存に委ねられたこと。これはバンダイにも愉快な事態とは言えない。もし版権を広く他のメーカーにも開放し、楽に利益だけを回収できたなら、進んでそうしていただろう。キャラクター・ビジネスの複雑さが、自由競争をはばみ、ひいてはガンダムゲームの進化を遅らせたのではないか。

PS2は、このような閉塞に「リセット」をかけた。ゲームをめぐるライフサイクルが一巡したのだ。



ジ ACT
メ バンダイ
機 PS2
¥ 6,980円
発 03年9月4日

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「逆襲のシャア」。新キャラが多いのにきちんとまとまっており一本の映画として見られるから。（埼玉県　でこ）

PS2からゲームを始めたというユーザーが増えたかたわら、それ以前のゲームの蓄積は経年劣化により、要は〝古臭く〟なった。そのタイミングで登場したのが、本作の前編に当たる『機動戦士ガンダム』だ。愚直に、ただ愚直に「きれいな3Dガンダム」を大地に立たせる。「地上編」に限定したとはいえ、「横並びの再スタート」という仕事はきっちり果たした。

ただ、先送りされた「宇宙編」。つまり本作が出るまでに3年近くの歳月が過ぎ去り、自由競争はPS2のソフト全般に容赦なく進化を促している。ガンダムゲームは、またしても時代に置いていかれるのだろうか？



おなじみのアニメシーンが展開されるゲーム。わかっていても、うれしいものはうれしい。

「ゲーム」より「物語」を優先、これぞガンダムゲーム！

前作の「地上編」には、『アーマードコア』（フロム・ソフトウェア）というわかりやすいお手本があった。以前よりも真摯な姿勢はうかがえるが、「他社の標準的なゲームシステムをなぞる」という基本スタイルに変化はない。地上で戦うロボットゲームといえば、十人が十人とも『アーマードコア』だし、といったところだ。

しかし「宇宙アクション」においては、これといった「標準」が存在しない。カプコンの『連邦vsジオン』の宇宙モードも、地上モードと操作を共通にした取っつきやすさはいいが、引き換えに「宇宙のリアリティ」をごっそり失っている。上下のある宇宙ってなんなのさ、みたいな違和感があった。

その難問に対して、本作は「ルートチューブ」＋「バトルスフィア」という、2つのシステムの組み合わせで答えている。言ってしまえば、前者が『スターブレード』（ナムコ／PS）の強制進行ルート＋少々の操作性、後者が『オメガブースト』（SCE／PS）の360度空間がモデルだろう。一見すると、また「なぞる」か、と片付けそうになる。

だが、実のところ、この手法は従来のガンダムゲームとは極めて異質だ。「ガンダム＝大衆性」、の前提がある以上、システムの複雑さにもブレーキがかけられてきた。すなわち、暗黙のルールだった「本編は1ゲーム、1システム」のルールが、大胆にも破られているのだ。

しかし現実に遊んでみると、正味のプレイ時間はひどく短い。映画版「めぐりあい宇宙」を再現した「ストーリーモード」だと2時間ぐらい、派生作品をフォローした「サイドストーリーモード」を通してクリアしても、ものの3時間はかからない。特にスコアを気にしなければ、「ルートチューブ」では〝押し流される〟だけ、ということに気づく。否応なくエンディングに向かって、エンジン全開で突っ走らされてる感じだ。

つまり、本作のシステムは「物語を追体験させる装置」なのだ。ただアムロやシャアの目線を追うだけなら、流れに逆らわなければいい。しかし、「ミッションモード」で使えるモビルスーツを増やすなどの「やりこみ」にこだわると、えらく手応えを覚える。富士急ハイランドのガンダム・ザ・ライド、あれの「踊り子（＝モビルスーツ）に手を触れても構いません」バージョンと言いますか。

生粋のゲームメーカーであれば、どうしても「ゲーム」を優先させてしまう。その点、「物語」を優先させたのはバンダイの面目躍如ではなかろうか。「ゲーム」としての評価は難しいが、良質な「ガンダムゲーム」には違いない。

関連作品

機動戦士ガンダム

ジACT
メバンダイ
機PS2 ¥6,800円 発00年12月21日

PS2で初めて登場したガンダムゲーム。特に目立つ要素はないが全体的に無難に遊べる内容で、当時のCMが抜群の内容だったこともあり、スマッシュヒットに。『めぐりあい宇宙』のヒットへとつながった。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
1作目。リアルタイムで観た物はやっぱり特別……とは言え「ZZ」の途中までしか観てないんだけど。（大阪府 TomC.）

機動戦士Zガンダム エゥーゴvsティターンズ

Zガンダムの世界観とゲームバランスの妥協点は見つかったか

モビルスーツの性能序列を守り、前作以上に連携を重視した方向性時限解禁で変化していく戦況に、道しるべは浮かぶか？

text by 藤井宏幸
プレイ時間：15時間



ジACT
メカプコン
機AC
¥1Play100円
発03年9月末日

モビルスーツは不平等だ

　Zガンダムは強い。ということに異論を挟む者は、原作ファンも、現在アーケードで実際に本作のZガンダムを扱っているプレイヤーも、敵に回しているティターンズ側プレイヤーも異存はあるまい。

　つまるところ、そういうゲームなのだ。対戦格闘ゲームのような「誰が一番強いのか」を競うのではなく、あらかじめ「何が一番強いのか」が決まっている。それが良くも悪くも本作の特徴だ。

　各モビルスーツの戦力はコストという数値によって表される。Zガンダムは375で、ガンダムMKⅡは295、GMⅡは170。その数値の差は攻撃の威力、耐久力、機動力とほぼあらゆるパラメータに反映されており、同じ技量ならばGMⅡでZガンダムに勝つことはあり得ないというレベルだ。

　ただし、合計コスト600を先に失ったほうが負けとなるルールが、低性能低コスト機体に存在価値を与えている。コスト375のZガンダムが2回撃墜されると負けになるのに対し、コスト170のGMⅡは4回撃墜されなければ負けない。コスト295のガンダムMKⅡは3回撃墜だ。当然、撃墜許容回数が多いことは有利な要素となる。よって各モビルスーツのコストを計算して、600ギリギリまで使い切れるコンビは相性が良いコンビというわけだ。

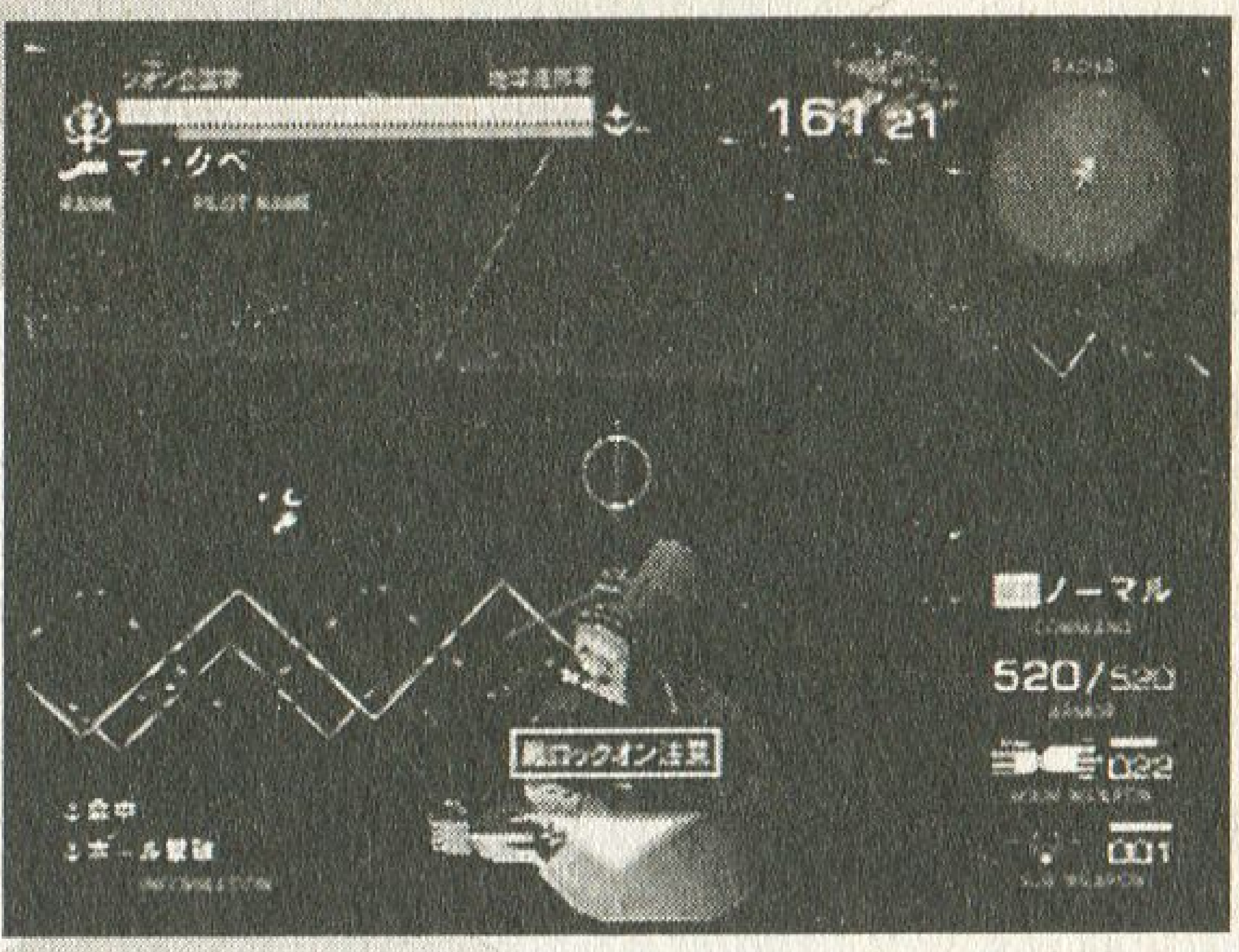
　そう、コンビと書いたが、本作は2対2で戦うことを前提としたゲームである。そこにZガンダム最強という、原作準拠の機体性能ヒエラルキーをゲーム的に崩すポイントがある。高コスト機体でも2対2の戦いだと、まったくすきを見せずに戦うことは不可能だからだ。故に対戦においてはコンビネーションを磨いて敵のすきを作り、自軍のすきをフォローすることができれば勝機はある。Zガンダム的に表現するならば、「うかつに前に出る奴は死ぬ」のだ。それは前作『機動戦士ガンダム 連邦vsジオンDX』と同じ仕様だが、今回は各種動作の硬直時間が長くなり、よりすきができやすくなったことと、連携を決めてゲージをためると使用可能になる「ハイパーコンビネーション」の追加により、連携プレイの重要性が増している。これにより、賛否両論あるだろうが、2人のプレイヤーがフォローしあって勝利への戦術を完成させたほうが勝つという、ゲームの方向性はより明確になったと言えよう。

コンビ重視の是と非

　Zガンダム・ネモ組、ガブスレイ・ギャプラン組、ガンダムMKⅡ×2組、百式・リックディアス

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
『ギレンの野望』PS2版以外のやつ。理由、PS2のはクズだったよね。『ギレン』は前作のシステムで完成していたのに。偉い人には解らなかったようだ。（群馬県　佐藤明敏）

組。この4種類が現在アーケードでの対戦で多く見られるチームである。この4組はよくできていると思う。たとえばZガンダム・ネモ組vsガブスレイ・ギャプラン組の対戦では、性能的に格が落ちるネモを相手にガブスレイ・ギャプランのどちらかが優位に戦い、不利なZガンダムを相手する相方は極力粘り、ネモがダウンしたすきなどに2機でZガンダムを攻めるといった展開。逆にZガンダムはネモのピンチをフォローしつつ、コストの高いガブスレイを狙うといった戦い方になる。無論これは刻一刻と変わる戦況に応じて臨機応変に対応も違ってくるし、プレイヤー技量に差がある場合は2人でうまいほうを狙ったりするケースもある。ガンダムMKⅡ×2組は機体の汎用性とコストバランスの良さを活かし、敵に的を絞らせない戦いができるし、百式・リックディアス組は互いの長所を引き出し合わないと勝てない玄人向けのチームと、それぞれ特色もはっきりしている。



2対2、コストという概念が、このゲームを攻略する上でのカギとなる。(写真は『連邦vsジオン』)

　その反面、チーム構成、プレイヤーとも固定化が進むという弊害もある。コンビネーション重視故に、即席コンビでベテランチームに勝つのはかなり厳しいからだ。また、初心者救済措置として用意された感のある、ハイパーメガランチャー装備Zガンダムが現時点では頭ひとつ飛び抜けて強く、ハイメガZ×2組がバランスを壊している(ティターンズ側最高機ジ・O×2は現状ダメっぽい)という問題もある。時限解禁でキュベレイと前作の機体が次々と使用可能になってきているが、キュベレイ×2組もハイメガZ×2組に及ばず、前作の機体はパワーダウンしているものが多く、まだ有力な戦力となっているとは言い難い。前作のトップコスト機体だったガンダム、シャア専用ゲルググの登場に期待がかかるが、やはり画期的な新チームの誕生は敵味方を問わずチームを組める「鹵獲(ろかく)モード」の発動まで待たねばならなそうである。

早期PS2版発表に刻の涙を見る

　アーケード登場から約1ヵ月後、12月4日にPS2版が発売されることが発表された。しかもただでさえコンシューマ発売までのスパンが短いというのに、アーケード版には存在しないメタス、ディジェ、マラサイ、ガルバルディβ、バウンドドッグなどが追加されるというのだ。この発表により、熱が冷めてしまったプレイヤーも少なくないと思う。コンシューマ発売待ち、あるいは追加機体も使える『機動戦士Zガンダム　エゥーゴvsティターンズDX』(予想)が出るまで様子見、というわけだ。そうなるのも当然だろう。まるで「今あなたたちが遊んでるのは完全版じゃありませんよ」と言われているようなものなのだから。

　メーカーサイドの本命はPS2版とその通信対戦普及なのだろうし、コンシューマプレイヤーをアーケードへ引っ張るもくろみもあるだろう。アーケードゲームがトップクオリティであるべき、という考えはとっくに風化しているが、12月4日にはPS2で上位互換ソフトが動き、過去の遺物となる高額な基板とメーカーに対して、1プレイヤーからZガンダムの言葉を借りて一言言うならば「遊びでやってんじゃないんだよーっ!」Byカミーユ・ビダン。

　……いえ、遊びなんですけどね。わかってほしいなあ、この気持ち。

関連作品

機動戦士ガンダム 連邦vsジオンDX

ジACT
メバンダイ
機PS2 ¥6,800円 発01年12月6日

カプコンの対戦ゲームに対するノウハウをつぎ込んだ傑作。家庭用以上に厳しいアーケードで大ヒットとなった。家庭用ではさらにミッションモード等が追加。さらにガンダムの世界を楽しめるようになっている。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
あえてあげなければいけないのであれば「0080ポケットの中の戦争」です。クソガキと煮え切らない青年の話にグッとくるものがあります。(東京都　かえるあたま)

世界に通用するキャラクターへ

ガンダム的世界戦略

いまや世界に向けて発信されつつあるガンダム。バンダイはリアル系ロボットジャンルの金字塔でありフラッグシップでもあるこの作品をどう世界展開しようとしているのか？　バンダイの広報にこれまでの展開、そして今後の展望を尋ねてみた。

text by 中村彰憲

世界では後発だったガンダム

日本で、リアル系ロボットといえば、「ガンダム」と真っ先に出てくるものだが、世界、特に欧米の認識では必ずしもそうでもない。米国で言えば、ボードゲームを中心にブレークしたリアル系ロボットは、『ROBOTECH』や『HEAVY GEAR』であり、前者は「マクロス」の海外タイトルから独自世界が発展されたゲーム、後者は「ボトムズ」のロボットデザインや世界観にインスパイヤされたゲームだ。

また、ゲームにおけるロボット操作型シミュレーションゲームであり、「マトリックス レボリューションズ」で大活躍するロボット兵器も、ウォシャウスキー兄弟は「ガンダム」から影響を受けたとは言ってはいるが、それはサブキャラクターの少年（KID）にかかわるサブプロットのことであり、実際のロボットデザインを見る限り、どちらかといえば、「ザブングル」や『メック・ウォーリア』にインパイヤされた、という感がある。このように、ボードゲームを中心に全米に浸透したリアル系ロボットだが、その根底に、「帝国の逆襲」でその重量感と存在感で作品全体を圧倒した、AT−ATや、AT−STがあるのは言うまでもない。

このような中、「ガンダムウイング系フィギュア」が、欧米、特に米国市場でちらほらと見え始めたのが90年代後半であり、しかも、扱いはどちらかといえば、「パワーレンジャー」や「セーラームーン」などのフィギュアの近くに陳列した店舗も多かった。つまり、リアル系ロボットからは程遠い位置づけなのだ。リアル系ロボの王道ガンダムが、海外でリアル系としてのスタンスをつかみ取る道は長く険しいものとなる。

一方、欧米と違い、アジアでは、「機動戦士ガンダム」（以下、「ファースト」）や「機動戦士Zガンダム」（以下、「Z」）が日本でブレイクして程なく、輸入品という形で、ボトムアップ的にファン層が拡大していった。つまり、「ガンダム」というキャラクター群の世界戦略は、欧米などに見られる、企業が戦略的商品と位置づけ、具体的なマーケティング戦略に基づき計画的に認知度を高めていく手法と、アジアを中心に、海外並行輸入品をきっかけに「口コミ」を中心にした、ボトムアップ的な手法で、認知度が向上した、という経緯がある。

ここでは、アジア、米国、それぞれを例にとり、どのようにガンダムが人々の間に広がっていったかを探求してみた。

口コミで広がったアジアガンダム網

バンダイ自体が海外進出を進めたのは意外に早い。84年、香港に福萬有限公司が、

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「ファースト」と「08小隊」しかまともに見てないんで特にこれと決められません。強いて言えば「ガンダム」はいいものチームのエースパイロットしか乗っちゃダメだと思っています。ただ、このご時世、なにがいいものかを判断するのは非常に難しいんでしょうね。あと、上戸彩ってほんとにガンプラ作ったんですか？（千葉県　ジェットマンながの。）

翌年には、中国、福建省に日中合弁企業を設立している。もともと玩具、キャラクターグッズなどのマーチェンダイズ事業がゲーム事業より先行して確立していたこともあり、プラモデル以外の多くの玩具で中国、香港などでの生産体制を整える必要があったためだ。現地法人は生産のコントロールなどを主に行っていた。

しかし、当然のことながら、アジアは一大コピー帝国。日本の映画やテレビは字幕付きであっという間に市場に流れた。特にガンダムがブレークした80年代後半から90年代前半、アジア圏は貪欲に日本のポップカルチャーを吸収する傾向にあり、ちょうど、日本の視線が常にアメリカに向いていたように、彼らの視線も日本に向けられていた。このような流れの中で「ファースト」も当然のことながら、各国のちまたに出回り、話題になっていた。

「ガンダムが熱い」という情報は、バンダイの香港、台湾などの販売網から、本社の方に素早く伝えられた。当初は、日本市場の需要を満たすだけで精いっぱいだったバンダイだが、90年代初頭にはリアル志向で築き上げたラインナップも生産量も十分日本の需要に追いついてきた。つまり海外へ輸出する余力が創出されていたことになる。そのころには既にガンダムの認知度も非常に高くなり、その人気に目をつけた多くの貿易商などによって、台湾、香港では並行輸入が始まっていた。そこで93年、満を持して台湾、香港でバンダイグループから　プラモデルが解禁となった。タミヤの塗装液も販売されていたため、リアル志向のガンダムプラモが急激に浸透した。いずれにしてもガンダム＝リアル志向というイメージはプラモデルの順調な売れ行きの中で確実に深まっていった。

現在、プラモデルはアジアを中心に断続的に販売が行われ、プラモ雑誌などの販売がそれらを支えている。キャラクターとして認知度は十分高い。その後97年以降はTV放送と並行した、キャラクター展開が進み「ガンダムW（ウインググ）」（以下、「W」）においては、プラモ以外にも、玩具、低単価フィギュア、ゲームなど多種にわたる商品展開が進められている。現在は韓国、タイでは「Gガンダム」（以下、「G」）が、フィリピンでは「W」がオンエアと、展開も順調だ。

当然のことながら、問題も存在する。海賊版だ。ガンダムシリーズは、海賊版DVD店では欠かせない「戦略商品」となっている。アニメーションのコーナーの片隅には、必ずと言ってもいいほど、ガンダムが陳列されている。

ただ、海賊版だけに、すべてのガンダムがそろっている、という店が存在するのは皆無に等しい。中国の某工場で生産可能だったいずれかのバージョンのガンダムのみが短期的に発売される、というのが実情だろう。ある特定の1週間は、「ガンダムウイング映画版」が短期的に販売され、翌週になると「∀（ターンエー）ガンダム」しかないというのがほとんどだ。

しかも、TV版のDVDは売っているときに全話セットで購入しないと、次の週、続きのDVDが販売されているかどうか、まったくわからないという不透明性がガンダムファンにとっての悩みの種でもある。また、あまりにも多くのバリエーションがあるため、どのガンダムがどれなのか、売り手および製造側がまったくわかっていないのも大きな問題だ。パッケージやDVD版のカラー印刷までも「ファースト」なのに、コンテンツ自体が「Z」だった、など笑うに笑えない話もよく聞く。

そのような中で最も安定した供給を誇るのが最新作のガンダムだ。HDD付きDVD−RECORDERが登場したことで、DVD−


国内では絶大な人気を誇る「ファースト」もアメリカではさっぱり。映像の古さがよくなかったのか……。

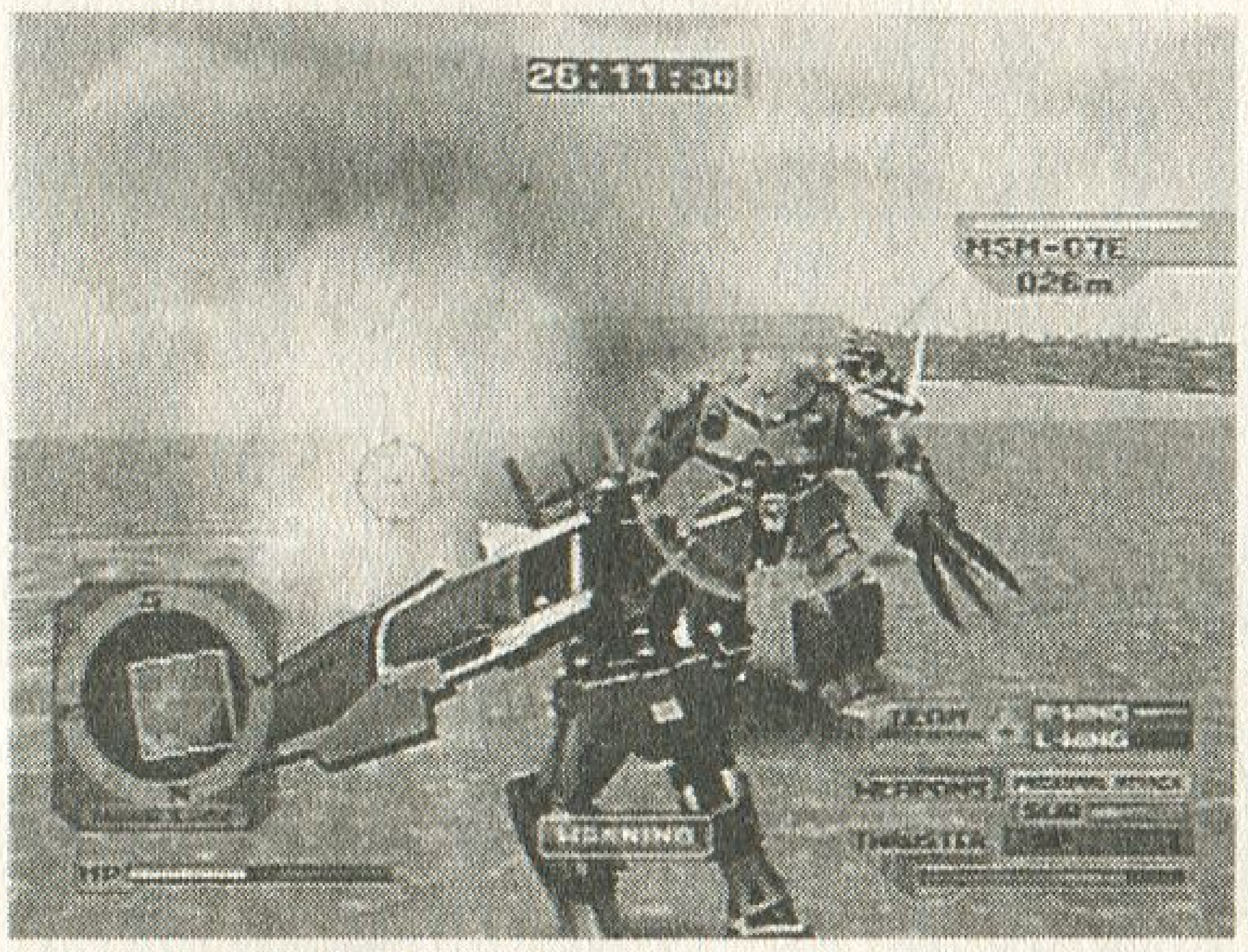
あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「新機動戦記ガンダムW」、「機動武闘伝Gガンダム」。……はっきり言って「邪道」です（笑）。（京都府　連打馬鹿）

ROM海賊版を放送とリアルタイムで流通に流すことが可能になったのだ！ 日本で「機動戦士ガンダムSEED Vol．1」（以下、「SEED」）が発売されたときに上海近辺では、既に「SEED Vol．3」が出ていたという話もある。

気になるゲームのほうも、『F91』のゲームなどは、92年に店頭プレイが可能な状態になっていたほどだ。また、PS2版の『機動戦士ガンダム』、DCの『外伝』から始まり、『連邦vsジオン』においては、DC版、PS2版両方が500円以下でそろえられる充実のラインナップだ。大人買いをしても文字通り小遣い程度の金額でコンプリートできてしまう環境にはファン垂涎といったところだろう（本物のファンなら購入拒否をしたいところだが）。

バンダイ欧米進出における戦略的商品としての「ガンダム」

アジアに比べ米国、欧州などでの展開は非常に遅い。既述のように「マクロス」や「ボトムズ」などのデザインはボードゲームに新たな世界観を作り出し、88年ごろには既に米国でも受け入れられていた。だが、ガンダムの場合は、イスラエルのメディア企業SABANが93年に「パワーレンジャー」により日本のキャラモノが欧米でも十分商品力を持つということを証明するまで、ほとんど米国でお目にかかることはなかった。当然のことながら、ガンダムゲームの存在など認知されるわけもない。だが、「パワーレンジャー」の成功、それに続く、「セーラームーン」ならびに『ポケモン』の米国における大ブレークがバンダイを突き動かすことになった。



PS2では良質なガンダムゲームも増えてきた。アニメ、プラモと並んで戦略のポイントとなるだろう。

だが、ガンダム＝リアルロボという図式を米国展開することに関しては非常に慎重な態度をとった。それはボードゲームにおいて、他作品が既にリアルロボットジャンルを築き上げてしまったこと、ならびにPSゲームで『GUNDAM 0079 The War For Earth』（……そう、シャアが二重あごのやつです）を発売したが、期待通りの結果を上げなかったこともその原因のひとつであろう。

主力商品であるガンダムを根付かすために、バンダイは今までとはまったく違う戦略をとった。「子どもたちに訴求する」キャラクターとして、積極的に認知度を上げる戦略だ。ガンダムの米国本格進出を進めた2000年は「W」のテレビ放送と玩具の同時展開を進め、その後、「G」も同様の手段を用いている。だがどうしてもリアルタイプとしてガンダムを認知させるのは難しいようだ。

OVAである「0083」などはクールなデザインやシンプルなストーリテリングなどが受けリアル系ガンダムにもかかわらず評判になったが、「W」と「G」の間にオンエアとなった「ファースト」も視聴率が上がらなかったという。また、ガンダムのデザインを踏襲しながら、実はまったく違う路線ですすめた、「SAVIORシリーズ系リアルタイプロボ」、「G—SAVIOR」もTVパイロット版のみの製作でシリーズ番組は断念されることとなる。バンダイとしては、「トイザラス」などの駐車場に大型トレーラーなどを持ち込み、プラモデルの作り方の講座を立ち上げ、子どもたちにプラモデルを普及しようとしたり、プラモ作成のコンペなどをネットで公募したりとさまざまな手を打っているものの、なかなか浸透していないのが現実のようだ。

ゲームについてもPS2版『GUNDAM』よりも、「W」系と「ファースト」系がメインで対戦する『GUNDAM BATTLE ASSAULT』（以下、『ASSAULT』）、および「W」系、「G」系がメインで「ファースト」系とも対戦できる『ASSAULT2』などの売れ行き

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由　PS版『ギレンの野望』。一年戦争の「If」を実現できるから。WB部隊を正規軍に編入とか、NT-1にアムロを乗せるetc. 立ち返ってジオンではラルを死なせないとか、ジオン勝利etc.（岩手県　HA-21S）

のほうが高いという（それぞれ10万本、23万本以上出荷。ちなみにこれらはシンプル2500シリーズとして日本でも発売された）。これらを反映してか、2003年12月8日に発売される『GUNDAM ENCOUNTERS in SPACE』の米国での売りは、メインストーリーそのものよりも、「0083」のロボや「W」系、「G」系ならびに「SEED」系のロボでプレイできることになっている（BANDAIGAMES.COMホームページ参照）。

今後のカギを握るのは「SEED」

「私たちの目的は日本で20年以上続いてきたガンダムを世界の中でも確実に育てていくことを重視しています」というバンダイ広報部の田上さんのコメントが多種多様な戦略で世界中に展開していくガンダムへの思いを物語っている。「ゲームで世界一のキャラクターを目指し、キャラクターとして世界一になってくれれば」とは、ゲーム事業部広報、久保さんの談。

2002年夏頃からサンライズと共同で出発した企画「SDガンダムG−FORCE」のアニメは全米ネットワークへの展開が今年9月で始まるなど、2004年1月より放送予定のテレビ東京より、4ヵ月先にスタートした。

玩具などの売上、視聴率共に順調だという。このような人気であれば、今まで、実質的に完全にノータッチだった『SDガンダムG−GENERATION』シリーズや、日本では既に定番のミリオンセラータイトルとなっているバンプレストの『スーパーロボット大戦』シリーズの展開なども十分射程範囲の中に入ってくることが予想できる。

リアル系であろうが、デフォルメ系であろうが、ガンダムというキャラクターに愛着を持つ顧客が増えることで、徐々にではあるが、既に確立されている巨大なガンダムワールドの仲間になってもらうことが重要なのだ。

現在30代の、少年期に「ファースト」や「Z」に慣れ親しんだ世代には意外かもしれないが、若年層のガンダムファンの中には、『SDガンダム』シリーズを切り口にしてガンダム世界に踏み込んでいった人は日本でも多いという。TVでは放映されていなくても、某少年雑誌などで「SDガンダム」が連載されていたことが、効を奏したということになる。これとほぼ同じ展開を米国でも行っていこうというわけだ。

何よりも欧米における今後のガンダム戦略で中核となりうるであろう作品が、「SEED」だ。同作品が、全米での展開がまだなのも、バンダイが「SEED」を起爆剤としての戦略的作品として位置づけているからにほかならない。日本で若いユーザー層の開拓を達成し、好調なTV作品のみならず音楽CDも20万を突破、DVDも好調な売れ行きを見せる。バンダイグループとしては貴重なエンターテイメント財産と言うことができる。



世界戦略でもカギとなるのは大ヒットとなった「SEED」。この勢いを海外へと展開できるのか？

「ファースト」並みに緻密な世界観を持ちつつ、「W」のようにクールなキャラデザインおよびメカデザインを備えている「SEED」は、ジャパニーズ・クールを求める欧米ユーザー層に対して十分な訴求力があるように思われる。バンダイもそれを理解したうえで商品展開を慎重に行っているのだろう。時期相応になる前に「ファースト」を世に出してしまったことへの反省がここにうかがえる。このような地道な活動で、現在の欧米の子どもたちが、日本と同様「大きなお友達」としてガンダムシリーズのロイヤルカスタマーになっていくか否かは今後のバンダイの裁量にかかっていると言ってもいいだろう。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由　「SDガンダム」シリーズ。SDの意味を知るきっかけになったから。（福井県　ぺんぎん）

ゲー批 読者とガンダムゲーム

本誌読者はガンダムゲームのことをどう思っているのか？　アンケートをまとめてみたところ、実にあいまいな結果が出ました(笑)。それというのも、ガンダムゲームは好きなもの＆嫌いなもの両方ある、という人が多いんですね。条件付きで好きor嫌いという意見も目立ちました。ファーストガンダム以外はわからない、ガンダムSEEDの新作が楽しみ、という極端な分かれ方も。ひとつのシリーズでこれだけ評価が分かれるところにガンダムゲームならではの歴史の深さを感じます。

ガンダムゲーム 好き派

●ガンダムが好きだから。ゲームもはずれは少ないと思う。
（岐阜県　さきむら左近）

●世代を越えて楽しめるまで、長い時間をかけてブランドを育て上げてきたのはすごい。
（神奈川県　CCCP）

●ガンダムが好きでゲームが好きなら、ガンダムゲームという存在自体を嫌いにはなれないでしょう。しかし、好きなゆえに妥協し難いため、私を含め厳しい評価を下さざるを得ないのでしょうね。
（埼玉県　肘郎）

●なんでもかんでも好きという訳ではないです。UC（宇宙世紀）オンリー。つか、UC以外は糞。
（岩手県　HA―21S）

●主人公ですら歴史の一部でしかないという懐の広さが俺ストーリー、俺MSを許し、ハマリやすくなるから。
（高知県　糧満）

●ダメダメなアムロやカミーユが、クソゲーによってもっと駄目駄目にナッテイク様が良い。
（岐阜県　Urunao）

●ここ何年かのガンダムゲームは好きです。技術力が原作を表現できるところまで進歩したから。また、これは勝手な印象ですが本当にガンダムが好きな人が開発をしていると感じさせるゲームが増えたと思います。
（千葉県　waznew）

ガンダムゲーム 嫌い派

◆良作が出来ると、続編や類似品を必ず出すのが気に入らない。
（北海道　匿名希望型生命体）

◆全部同じに見える。進歩を感じさせない作品だから。
（東京都　ティーポット）

◆ファーストガンダムなら多少はわかるが、それ以外のシリーズは全然わからないので、やる気もおきない。
（千葉県　でじこ尿）

◆作品は好きだが、バンダイが大嫌い。SEGAバンダイの恨み、未だ忘れられず。
（愛知県　紫紺の星条旗）

◆ガンダムならなんでもお金を投げ込むようなユーザーと同類であることほどイヤなことはないですし、この構図がゲーム業界を悪化させる原因そのものだと思います。
（埼玉県　TeRrY）

◆初代ガンダム、ガンダムセンチネルが大好きなのですが、特に一年戦争モノの後づけ設定の説得力の無さ、いい加減さにうんざりです。ゲームとしても、出来がおざなりです。あれだけガンダムゲームは出ていますが、ゲームとしての出来がよく、一兵士となって戦場に立てるのは、カプコンの「連邦VSジオン」だけですね。古いガンダムファンとして言いたいのは、アニメの主人公や、カッコいい戦場のヒーローなんかやりたくない。ガンダムなんかに乗りたくない。ガンダムゲームでやりたいのは、一年戦争を必死に生き延びようとする一兵士や、戦争に翻弄される市民なんです。ま、だからTRPGが一番良いガンダムゲームだと思いますが。特にジークジオン。
（北海道　三浦冬峰）

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由　やっぱり「SEED」？「戦争」に真正面から向き合っている。（愛知県　TAプロトタイプ）

特集

永久に求められ続けるガンダム"ごっこ"

総論

ガンダム――特にファーストガンダムは、〝パブリックドメイン〟になったのかもしれない。もちろん、ガンダムの権利はバンダイが持っている。しかしガンダムと聞いて、まったく知らないという人は皆無だろう。そして特定の年代にとっては、さらに深い部分での共通認識が存在している。主人公は白いモビルスーツに乗っていてライバルは赤くて3倍。黒いモビルスーツを踏み台にするし、あの壺は良いものだ。……こんな適当な文章でも、何が書いてあるのか、ゲーム批評読者の多くは理解するだろう。説明する必要がないのだ。ガンダムの知識は「みんなの共有財産」(=パブリックドメイン)。このような存在は、ほかにない。

これはバンダイによる長年の戦略が実を結んだ結果だろう。TVアニメから始まり、プラモデル、小説、漫画、OVAと続いた仕掛けは地味に成果を挙げ、21世紀になり、再び「ガンダムSEED」のブレイクとともに、何回目かはわからないがブームを迎えている。

一方、ゲームはと言えば他メディアからずいぶん遅れて、ようやくムーブメントが来たように思う。SD系は確かに一定のユーザーを確保したがそれ以上ではなかった。ポリゴンになり「リアルな」モビルスーツが登場、ムービーによる新しいアニメシーン&本物の声優による撮り直しが行われ、次第に注目されるようになる。ゲームのクオリティも以前とは比べものにならないほど良くなっていった。

より自分たちが理想とするガンダムに近づいていくゲーム。PS2になり、ゲームに詳しくない人でも素直に入っていけるほどわかりやすいビジュアル&ゲームが登場したとき、ガンダムゲームがブレイクするのは必然だったのだろう。

ただ、今後はどうなのか?

ガンダムゲームを支えてきたファーストガンダムもののPS2でのリリースも一段落した。現在、ゲームセンターでは「Zガンダム」が登場し、人気を得ているが、今後のガンダムゲームを支えていける存在となるのか。または「SEED」の展開はどうなるのか。ターゲットとなる年齢層が違うだけに両方が今後の軸となるのかもしれないが、これまでと同じような隆盛は難しいかもしれない。

とはいえ、新ハードが出れば、また新しいファーストのゲームは登場する。ハード次第だが、オンライン要素も本格化する可能性が高いだろう。たとえ一時期、勢いを失ったとしても、ガンダムは必ず復活する。

ガンダムを共通認識として持つユーザーがいる限り、彼らが求める究極のガンダムゲーム、ガンダム〝ごっこ〟に終わりはないのだ。

あなたが最も好きなガンダム作品とその理由
「機動武闘伝Gガンダム」。明らかにガンダムじゃないんだけど、暑苦しいロボット格闘アニメとしてスキです。(静岡県 ペタジーニ)

思わぬ圧力に屈しないのも、
また「プロジェクト」である

Produced by 米光一成

ゲーム制作

プロジェクトX

PROJECT X

～インディーズゲームへの挑戦者～

第8話
時の流れに身を任せぬ

それはちょっと作れないんじゃないか！　いきなりやってきた担当に好き放題注文されつつインディーズゲームの世界へいっそ飛び込んでみるとかどうよ!!

声を仮録りする

手元にCD-ROMがあります。「どろーん」、「ぱぱぁーん」、「あぁ～ん」、「おねがい……」、「ちゅぱー」とか意味不明なつぶやきが延々と続くものです。っても、お願いして声を吹き込んでもらったものなのですが。制作中のゲーム『魔法少女とじんめんそちゃん』の声です。基本的に、オープニングと、戦闘中の声だけを音声として表現しようとしています。

声を担当してくれているのは、あらまりさん。ラジオのDJとか、歌のおねーさんとか、声のお仕事をいろいろやっています。

以前、知人に依頼されてボイスドラマCDのシナリオを書いたことがあり、その時に主役の声を演じていただいたツナガリです。

で、とりあえず必要な声部分をメールして、仮録りしてもらったCDをいただきました。敵の名前や、どんな敵か、どういったせりふかを羅列した資料と、オープニングのメッセージと、どういった絵がつくかの説明を渡しました。

で、次の作業として、もうちょっと激しくとか、もうちょっと短く、といったふうに、要望を出して、正式な録りを行う段階に来ています。一時はスタジオ借りて録ろうとも考えていたのですが、いろいろ思い悩んでやめました。ほとんど一堂が会さず、ネットワークを通じてやりとりを行いゲームを作っているので、ついでに声も、メールでのやりとりだけで、どうにかして、自宅録音で進めてもらうことになったのです。スタジオ代がもったいないわけではありません（ちょっと、あるけど）。

が、難しい。声を文章で伝えるのは非常に難しいです。絵の要望も難しいけど、声になるとまた格段に難しい。やっぱりスタジオ録りにして、その場でもうちょっとどーのこーのと対面でやりとりしたほうがいいのかもしれません。

ゲームのディレクションでキーとなるのは、アイディアでも、企画力でもありません。それらは基礎、土台、あって当たり前なこと。そこから先、アイディアをぐっとまとめて、スタッフの気持ちを盛り上げたり、暴走する人をうまく軌道修正したり。『会社図鑑！』の項にも〃イメージとは裏腹に、ゲーム作りは、人間関係に右往左往する仕事〃なんて書いてありますが、まさにそのとおり。

今回のプロジェクトは、人間関係を右往左往せずできないものか、という甘い考えを持っているのが問題点なのかもしれません。それが前回書いたように、さして問題点もないのにテンポアップしない理由のひとつなのかもしれません。

強敵、遠藤現る

と、考えていたりした頃、編集

の遠藤さんからメールが来ました。前回の原稿を読んでいろいろ考えたので、ちょっと打ち合わせしましょーというメールでした。

新宿の喫茶店。ノートパソコンに、制作途中の『魔法少女とじんめんそちゃん』を表示しながら。

遠藤「ねぇ、この画面ちょっと小さくないですかぁ？」

米光「いやぁ、ファミコンとか、ゲームボーイとか、あのあたりのテイストにしたいんですよ。だからあんまり大きな画面で緻密な絵っていうのじゃなくて」

遠藤「でも、小さいと、なんかせこせこした感じがするし」



画面を大きくしてみたバージョン
まだレイアウトが中途半端ですが

米光「うーん」

といった指摘から始まって、遠藤さんは、次々といろいろな点で好き放題言い始めました。

「戦闘画面も、こう切り替わるんじゃなくて、こんな感じになるとすごいですよ」

「キャラクターだけ3Dにしちゃうってのはどうですか！」

「ここの絵とかイイから、やっぱり画面はもうちょっと大きいほうがイイですよ」

「パーティー組めるようにしましょうよ！　で、人面疽ちゃんは、肩についてるときもあるけど、独立してパーティーの一員として戦ったりするんですよ！」

「人面疽ちゃん合成は、どうですか？　合成していって新しい人面疽ちゃん作って、対決させたり、交換させたりできるんですよ、ネットワークで！」

「ここの操作性、カーソルを動かさずにできたほうがいいんじゃないかなぁ」

確かにそのとおりだってことから、そんなことしたら全然面白くなくなっちゃうよ！　ってことや、できねぇっすよ！　ってことまで、それは、もうさまざまな意見をぶつけてきたのです。

いや、正直、最初はムッとしました。今さらになって、急に口を挟むなんて！

でも、今さらだからこそ、視野狭窄になっていて見えていなかった部分を指摘してもらえたってのも事実です。

外からの意見というのは大切です。ＳＴＧやＡＣＧの開発で、外部の意見が少ないために難易度が高くなりすぎるという落とし穴があります。自分たちは作りながら何度もプレイしているためとてもうまくなって、プレイしてみると歯応えがない。そのため、どんどん難易度を高くしていって、普通の人がプレイするには難易度が異常に高すぎる作品ができてしまう。このプロジェクトも同様の穴に落ちている部分もあったのかもしれません。

喫茶店での打ち合わせのあと、いろいろ考えて、いくつかの指摘された要望を取り入れることにしました。画面は少し大きくすることにしました。その他、いくつかを変更することにしました。

変更することに決め、その後、一度みんなで集合しようということで、ゲーム制作開始してからようやく第2回目の全体打ち合わせ。まぁ、半分は雑談&呑みなのですが、さらなる要望意見を交わしあって、変更部分の概要を決めたのでした。あんまり、会わずにネットワークだけで連絡しあう方針もあまりこだわりすぎると墓穴掘りそうなので。

あらまりさんのホームページ
http://www.aramari.com/

次回予告

次号、β版完成！　完成！　きっと完成！　完成するでしょー！　完成するかも。ま、ちょっと覚悟はしておけ。

『大きく低い』ゲームを、今一度見直すべき時期が来たのです！

名越武芸帖（なごしぶげいちょう）

其の二十五

新たなギャップ

Text by 名越稔洋

ごく普通の遊び方に変化したことによる弊害

これを書いている今、既に原稿締め切り2日前です。最近はこういうパターンが多くなって非常に焦っておりますが、限界までこのコラムは続けると決めているのでもうちょっと気張りましょうか。でもいつもネタに困るんですよね。こういう時ってもし誰かに「～についてコメントしてよ」的に言われたら何て楽なんだろうなぁ。と思うときがあります。そろそろそういうスタイルに切り替えようかなぁ……。

まぁ泣き言はこれくらいにして、今回はゲームの現実というか、コンテンツの持つ悩みとユーザーとの意識の差について考えてみたいと思います。皆さんは最近やったゲームの中でエンディングが用意されているゲームってやりましたか？　で、やった人は最後までやってみましたか？

たぶん多くの人は見ていないと思います。もちろん昔からゲームのエンディングとは必ず見るもの、という認識はそれほど強くありません。でもゲームって、昔よりも今のほうが破格にインターフェイスが向上しているはずなのに、なぜ見ていない人が多いんでしょうね。一つの理由にゲームのプレイ時間の問題があると思います。例えば、現在ゲームを遊ぶメインの年齢層である若者達の生活スタイルは一昔前に比べるとずいぶん変化しました。まず携帯電話。これは生活の中でプライベートの時間を大きく奪ってしまいました。よってゲームコンソールで遊ぶ時間も格段に少なくなりました。そして時間だけでなく、同時にお財布からお金をも奪って、ゲームを買うお金も減少しています。さらに「ゲームで遊ぶ」という位置づけも、イメージ的にやや特殊な遊びとして捉えられていたかつての価値観から、現在は一般的な遊びというか、ごく普通の時間の過ごし方に変化したことによって、ゲームは面白いところもあるけど「結構面倒くさい遊び」として捉えられている気がします。もちろんメーカーもそこら辺の変化には気づいているわけで、色んな施策をするのですが、なかなかうまくいっていない。なぜでしょう？

ゲームならではの基準とそれが影響を受ける海外基準

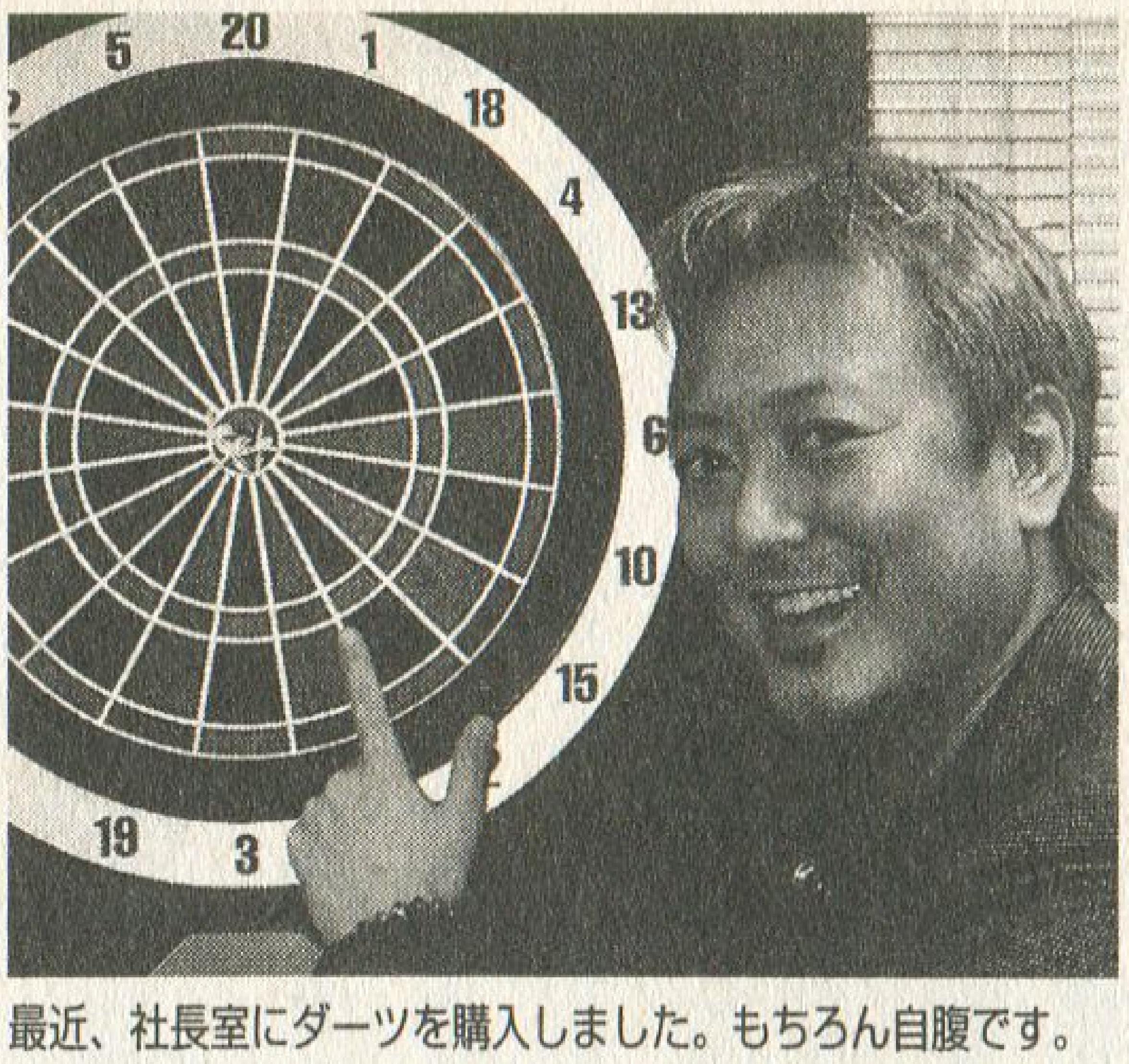
俺は大きく2つの理由を考えています。まず最初にゲームである以上、避けて通れない価値観から生まれる制作者のジレンマに理由を感じます。例えば漫画でも映画でも一方向エンターテイメントの場合、それを見終わった感想の基本は「面白い」、「つまらない」です。でもゲームの場合はそれに加えて「難しい」、「簡単」という基準が加わります。本来はもちろん面白ければその次に来るものはあまり関係ありません。でも、作り手としてはいかなるゲームに於いても「達成感」を感じさせようとすべく、必死に「手応え」をゲームの中に作り出そうとします。でもこれは基本的に難しさにつながりやすい訳で、そこのレベル合わせに悩むわけです。もちろん簡単に設定することはいくらでも出来ます。でもそこを調整するのが先程言った「ゲームである以上避けて通れない価値観」のキモである以上、闇雲に下げることはできない。でも、上げると時間が……というジレンマがあるということです。

さらに言えば「超簡単」と言われるのが嫌だと考えるクリエーターが多いのも意外と大きい理由かもしれませんが。まぁ何にせよゲームって基本的に「クリア」の繰り返しですからね。さまざまなサイズのハードルを何個も用意して、それを紡いで達成感を演出するモノです。シナリオというかゲームスケールのサイズと難度のハードルは永遠のテーマです。でも時代にマッチした、その大きさと高さの組み合わせは存在するように感じます。現在の傾向を見てみると「大きくて低い」という組み合わせが主流っぽいですね。俺はどちらかというと古い人間なので感覚的にちょっとずれている部分もあるかもしれないのですが、最近のゲームって結構簡単なゲームでも、それよりさらに下の下のレベルまで用意されているモノが多くて驚くことがあります。タイトルはちょっと言いづらいですが俺的にはもはや「ゲーム」ではなく「ゲーム風」にしか思えない、ペリフェラルで操作はするものの、達成感はどこ行っちゃったんだろう？と思うような代物に結構出会います。昔はそういうことは少なかった。むしろ「こんなのどうやってクリアしろっつーの？」みたいなモノが多かったぐらいですからね。でも思うにこの「大きいけど低い」という設定も、メーカーのとったゲーム難度施策の一つのトレンドだと考えます。もちろんそのキーワードは「低さ」にあるわけですが、ではなぜ同時に「大きく」ないといけないかという点に疑問が残ります。それは2つ目の理由につながるのですが、それは海外と中古のための施策だったりします。まず欧米でのゲームは日本と違い、レンタルをして購入するかどうかを決める習慣があります。その数なんとゲーム購入者の半分近く。で、こうなるとメーカーが気にするポイントはあることに集約されます。それは「レンタル期間中にそのゲームの全体像が遊び尽くされないこと」そして「中古市場に手っ取り早く出回らないで価格基準をキープできること」です。で、それを何とかするためにはサイズを「大きく」または難度を「高く」するしかありません。

でも「高く」は明らかに悪印象です。ゲームを進められる自信がない品物は購入しないでしょうし、購入しても即中古へということにつながるでしょう。なので残る手は「低さ」によって進行は早められてしまっても簡単にはたどり着けない「大きく」を実行するしかありません。大きくす

る手は2つ。ひとつはシナリオ、マップに代表されるゲームスケールを長く大きくすること。もうひとつはアイテム、イベントに代表される、同じシーンなんだけど繰り返して遊ぶ気にさせるリピート性を上げる仕掛けを「多く」するしかありません。

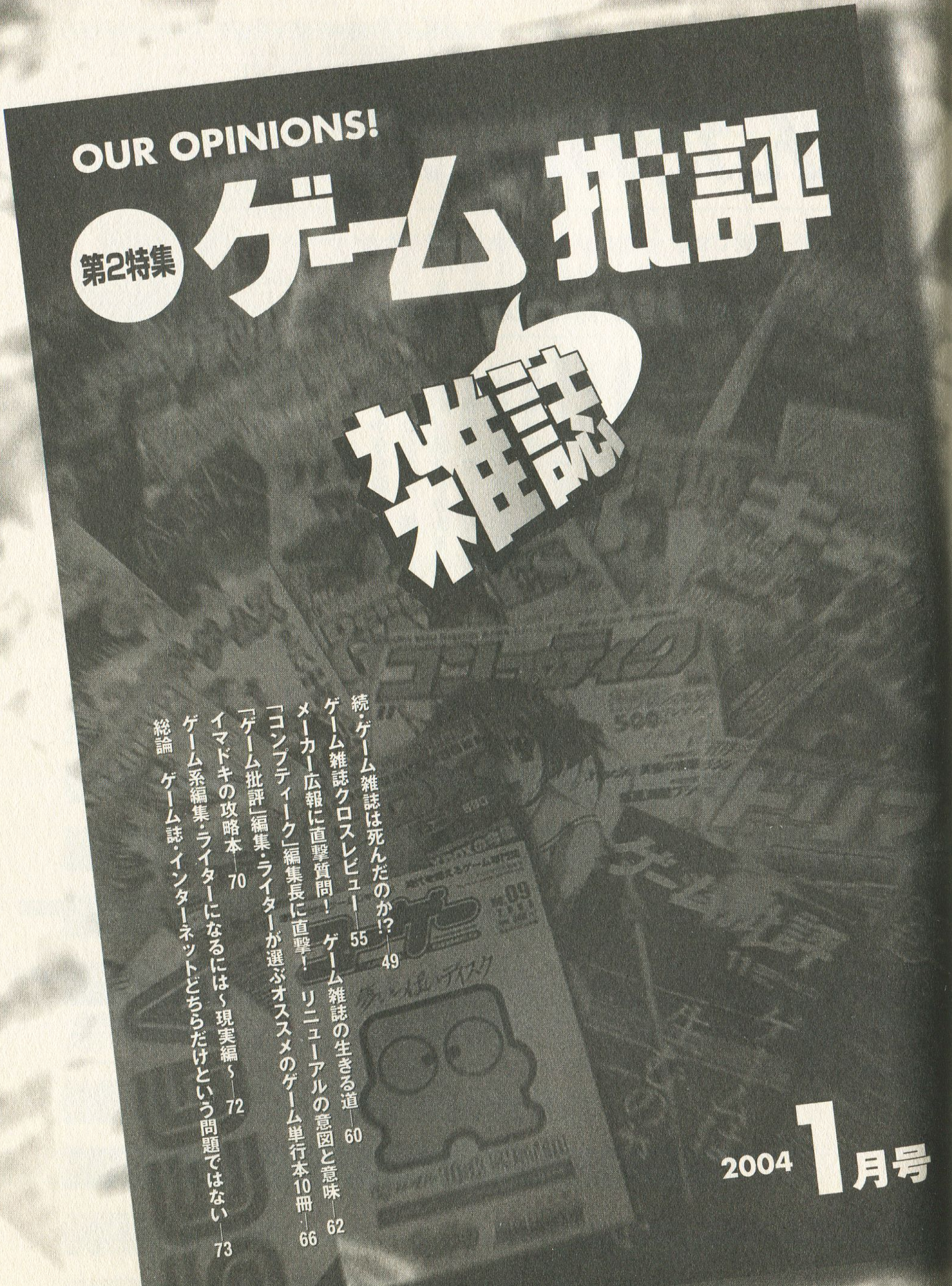
なので、実際にこの事情を知らない時に、作っていてちょうど良いかもと思う時も、α版くらいで海外からコメントをもらったときに「全然短いです」なんて言われて冷や汗をかくシーンを何回も経験しています。家庭用を手がけ始めたときの最初の印象のひとつに「何で海外の連中は面白いとかつまらないというコメントの前に必ず、長い短いを言うんだろうか？」と思ってました。でもコンテンツのライフタイムにモロにつながるわけですからね。そりゃ気にするわけです。でもこういう流れから長い設定が主流になるのはいかがなモノかと思います。まず開発費が高騰します。ゲームを遊ぶ上で、事実ちょうど良いサイズになっているにもかかわらず、上記の対策のために尾鰭を付けざるをえない場合もあると思います。結果、それで開発工数もかさみますからね。でもそれは……ねぇ。何とも苦々しい気もしますが、でもゲームって決して安くないですからね。試してから買えることはユーザーにとって非常にメリットだし、買ってみたものの、自分に合わないモノを続けるよりは売ってしまって、もっと楽しめるモノを探すことに異論を唱えることには自分自身限界を感じます。時代の流れってやつですね。果たしてどうしたものでしょうか？



最近、社長室にダーツを購入しました。もちろん自腹です。

クリアされないゲームに達成感を感じられないジレンマ

でもここで気づくのは、「大きく低い」ことで上記の施策をすることを述べましたが、一方で最初に書いたゲームを遊ぶという価値観がそもそも「面倒くさい」という捉えられ方をされていることの対策になっていません。そして俺としてはこちらのほうが問題な気がするんですよ。まずゲームであれ何であれ、遊びとしてスムーズでないものは今の時代はOUTですよ。アウト。つまり面倒でイケてないモノは受け入れない。ゲームで遊ぶという価値観が一般化しているというのに、そこは逆行している気さえします……で、先般、俺自身がどうしても疑問に感じたのでお金をかけてアンケートを独自にやってみました。昨今でヒットしたゲーム数タイトルを対象に、さまざまな項目の質問をしてみました。項目数は何十コもあるのですが、その項目の中で俺の目を釘付けにした項目がありました。それは「あなたは●●というゲームのエンディングを見ましたか？」というものです。そこには約半数のユーザーが「NO」としていたことです。一瞬固まりましたね。何のために「大きく低く」を実行しているのか？　その答えに大きな疑問を感じてしまいました。我々はユーザーに満足してもらうための仕事をしています。でもそのアンケートにはそれを達成した姿を感じることは出来ませんでした。面倒くさいのがイケてない時代に、大きく低いモノを作るというギャップ。ゲームの楽しみ方、楽しませ方にまたひとつ課題が生まれた今日この頃です。では。



OUR OPINIONS!

第2特集

ゲーム批評

雑誌

2004 1月号

注：これは第2特集扉です！

どこへ向かおうというのか……

続・ゲーム雑誌は死んだのか!?

Text By 編集部

創刊以来ずっと同じまま、またはリニューアルを行うなど、さまざまな姿で生き残り続けるゲーム誌。そんなゲーム誌を読者はどのようにとらえているのだろうか？

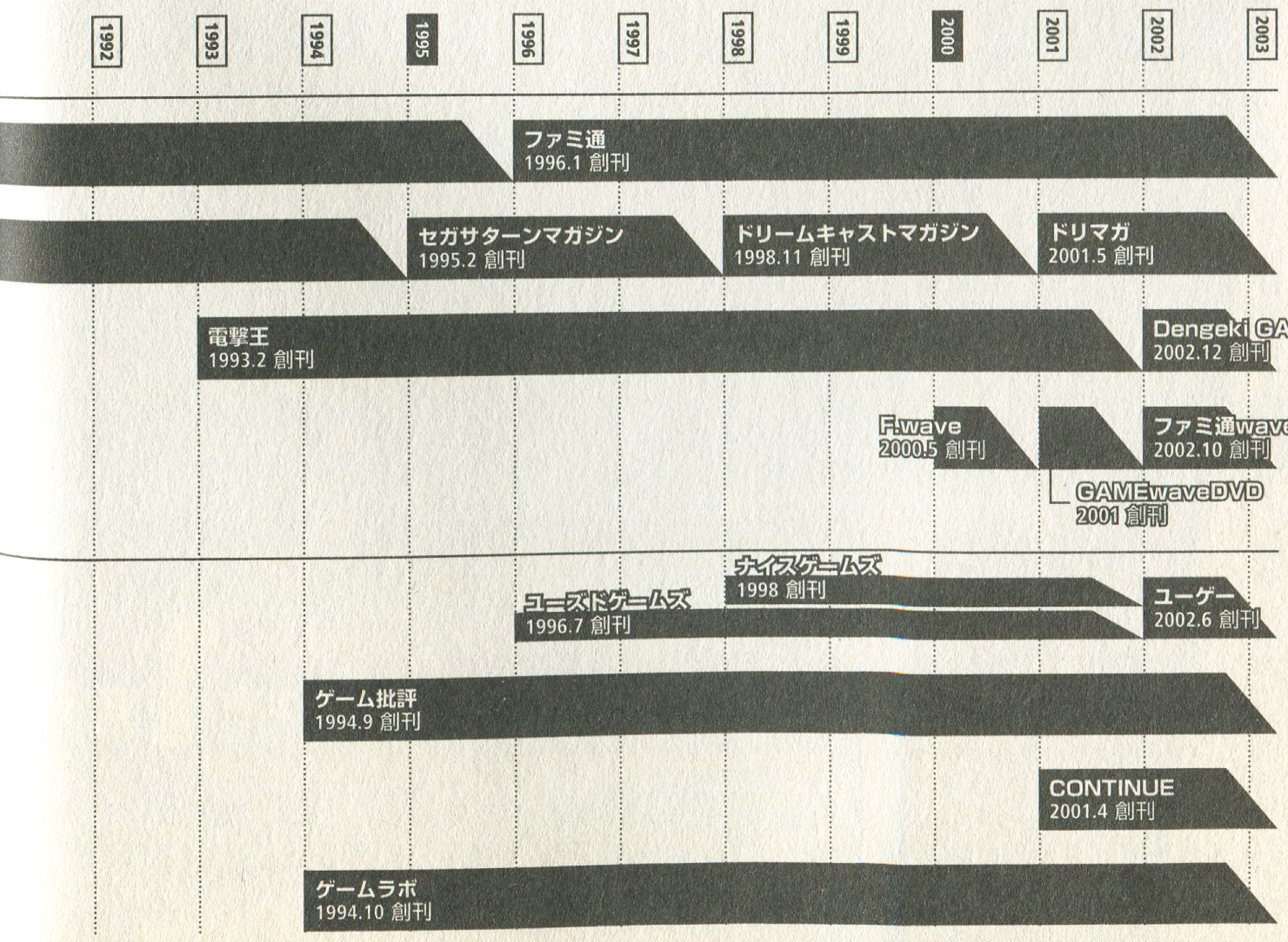
ゲーム誌はどのような立場なのか

弊誌「ゲーム批評50号」において、「ゲーム雑誌は死んだのか」という見開き企画をやったのを覚えておられるだろうか。その際は、弊誌50号を記念するとともに、同じような時期に創刊していた他誌はどうなっているのだろうか？そんな小さな疑問から構成した企画だった。だが、編集部の考えに反して、読者の方からの反響はかなり高かったと言える。

その際の主旨としては弊誌と創刊時期が近いものを中心、として取り上げさせていただいた。

とはいえ、見開き企画の限界とも言うべきか、ゲーム誌の現状という点では満足に触れることはできなかったというネックがあったことも確かだ。

そこで本稿においてはゲーム誌の現状をよりわかりやすく伝えるために、下記のように分類別ゲーム誌の歴史というものを設けさせていただいた。基本としては、今現在（11月1日付け）発行されて



いるものに絞って掲載させていただくことにする。

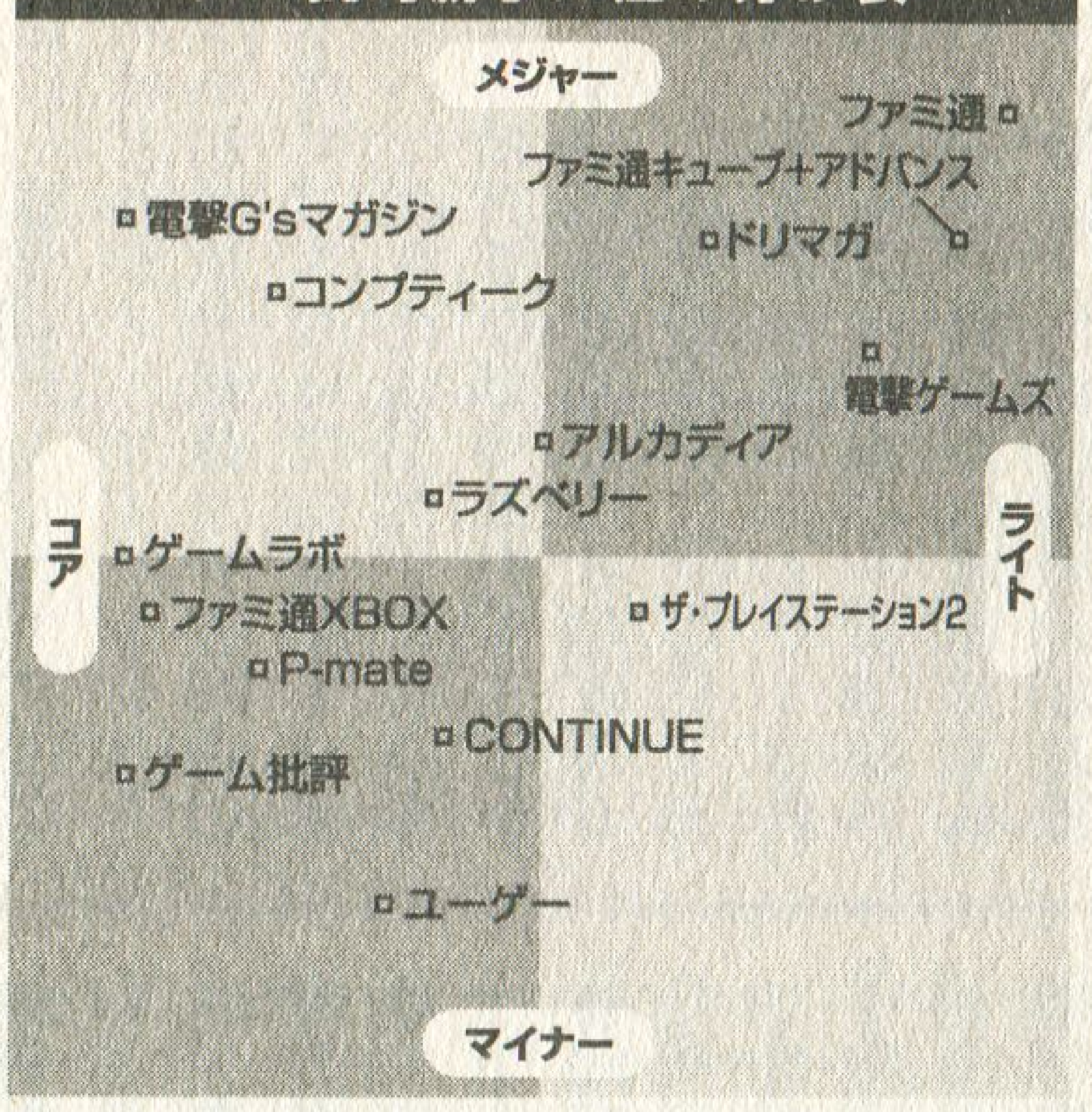
前振りが長くなってしまったが、ゲーム誌の歴史に関しては、そちらを見ていただくことにして、ここからは各誌の特徴を語っていきたいと思う。

とはいえ、弊誌読者に限らず、どの雑誌がどういった読者をターゲットにしているか？　というのは、読まれていない方はもちろんのこと、読まれている方にもわかりづらいことは思う。そこでP50のような図を設けさせていただいた。これはゲーム批評が独自に算出、選出したゲーム誌15誌の分類表である。項目としては「コアとライト」、「メジャーとマイナー」という、元も子もない項目に分けてしまったが、これが一番わかりやすい指標だろう。

ひとつひとつを説明するほどのスペースもないので、分類表の際立った部分を中心に述べていくと、やはり一番メジャーでライト向けなのは「ファミ通」をおいてほかにはない。ゲーム誌で唯一キヨスクにも置いてあることから、これは明らかだろう。

では、ファミ通の特徴は何か？と言われれば、これは情報の幅広さにほかならない。新作情報を中心として、ハードにこだわらない総合誌としての役割、そして何より前身であるファミコン通信より続いている長い歴史が、ゲーム業界随一のメジャー誌たるゆえんと言えるだろう（まぁエンターブレインに関して言えば、番組を持っていたことからも、メジャーにならないことのほうが、ある意味でおかしいのだが……）。

ゲー批的勝手に住み分け表



総合誌編

誌名	発行元	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991
ファミ通	(株)エンターブレイン		ファミコン通信（アスキー）1986.6 創刊					
ドリマガ	ソフトバンク・パブリッシング(株)	Beep 1985.1 創刊				Beep! メガドライブ 1989 創刊		
Dengeki GAMES	(株)メディアワークス							
ファミ通waveDVD	(株)エンターブレイン							

A5判形の生き残り誌編

誌名	発行元	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991
ユーゲー	(株)キルタイムコミュニケーション							
ゲーム批評	(株)マイクロマガジン社							
CONTINUE	(株)太田出版							
ゲームラボ	(株)三才ブックス							

「ゲーム批評」にひとこと
貴誌のバックナンバーを買いたいのですが、どこも取り扱っていません。どうしても欲しいのですが、どうすれば買えますか？（石川県　KN）

逆に一番マイナーでコア向けなものはどれか？　マイナーかどうかはともかく、最もコア層向けという点で、こちらには本誌を選ばせていただきたい。ゲームそのものの情報ではなく、業界ネタを中心とした誌面作りであるだけに、ゲームに興味があるだけのライト、エントリーといったユーザーは興味を示さないだろうし（苦笑）、クリエイターレベルの取材文であれば、他誌でも行われていることである。それよりさらに一歩踏み込む、つまりはきな臭い話になるのだが、そういったことはメーカーから広告をもらって成り立っている媒体では難しい。だからこそ本誌のように、メーカーからの広告はもらえるならもらうけど、たたくものはたたきますよ、というスタンスで行われているものは、ある意味で異端とも言える。

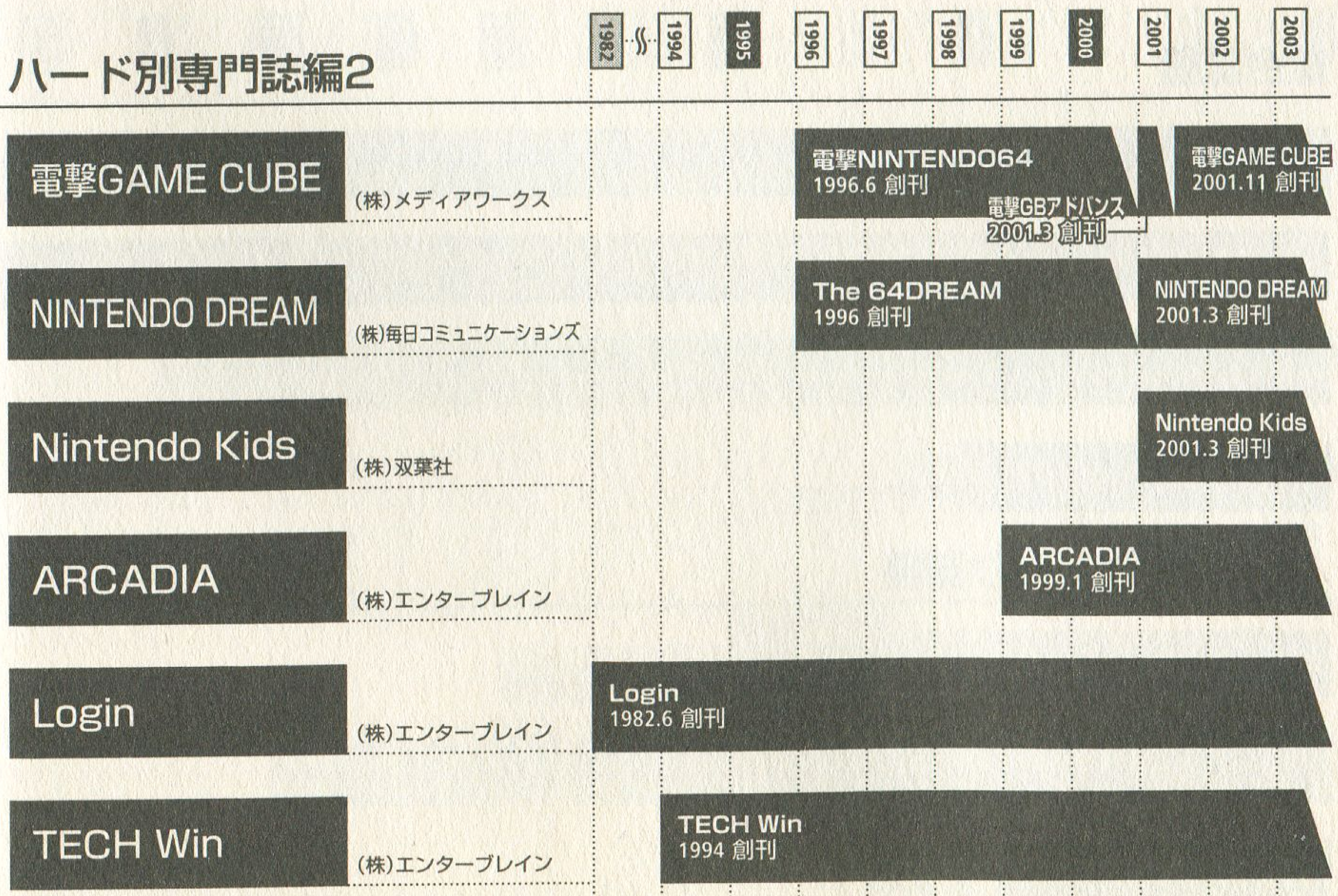
これは決して自己讃美というわけではない。叩くことができる、は下手をすると、その特徴を勘違いし、叩くことしかしない、となる恐れもある。ゲーム業界を良くしていきたいという志の元に成り立った本誌がそういった方向に行くことだけは避けなければならない。当たり前のことだが、これは常日頃から編集部員全員が心に留めていることでもある。

……話がずれてしまったが、両極端な2誌についてはこれぐらいだろうか。

ただ、ひとつだけ言っておかなければならないのは、最もメジャーだから、すべての方に信頼されていて、最もマイナーだから、全然信頼されていない、ということにはならない、ということだ。それはメジャーなのか、マイナーなのかわからないようなエリアに属したゲーム誌にも言えることだが、各誌がそれぞれのターゲットを定め、それぞれの購買層に合ったものを提供できているのか？　という当然の問題があるに過ぎない。

では実際に、読者は各誌のどんなところが良い、悪いと思っているのか？　そこで弊誌読者に「信頼できる、できないゲーム誌とその理由」という質問をぶつけてみたので、そちらの意見を交えながら考察してみようと思う。

ハード別専門誌編2



分かれる支持と重なる批判

●信頼できる派の意見

アクションリプレイ―あそこのレビューが辛口でわかりやすい。最近の雑誌じゃ一番信用できる。
（群馬県　佐藤明敏）

週刊少年チャンピオン―電気頭脳園というコーナーは批評対象のソフトを十二分にやり込んでいることがわかるから。
（神奈川県　銀杏鑿）

ゲーム批評―業界内で不利になりそうな記事を度々書くから。
（東京都　橘泉）

ファミ通―メーカー側が何に力を入れて売ろうとしているのかはよく分かると思う。業界内情報誌だと割り切って読めばいい。
（東京都　かいちょー）

ゲーム批評と電撃PS―第三者の立場で書いてくれるから好き。
（福岡県　さつき）

コンティニュー―クソゲーハンターさんたちが参加なさっているから。
（東京都　かえるあたま）

特にはない―信頼できるってゲーム評価ぐらいでしょ。
（東京都　rT2k）

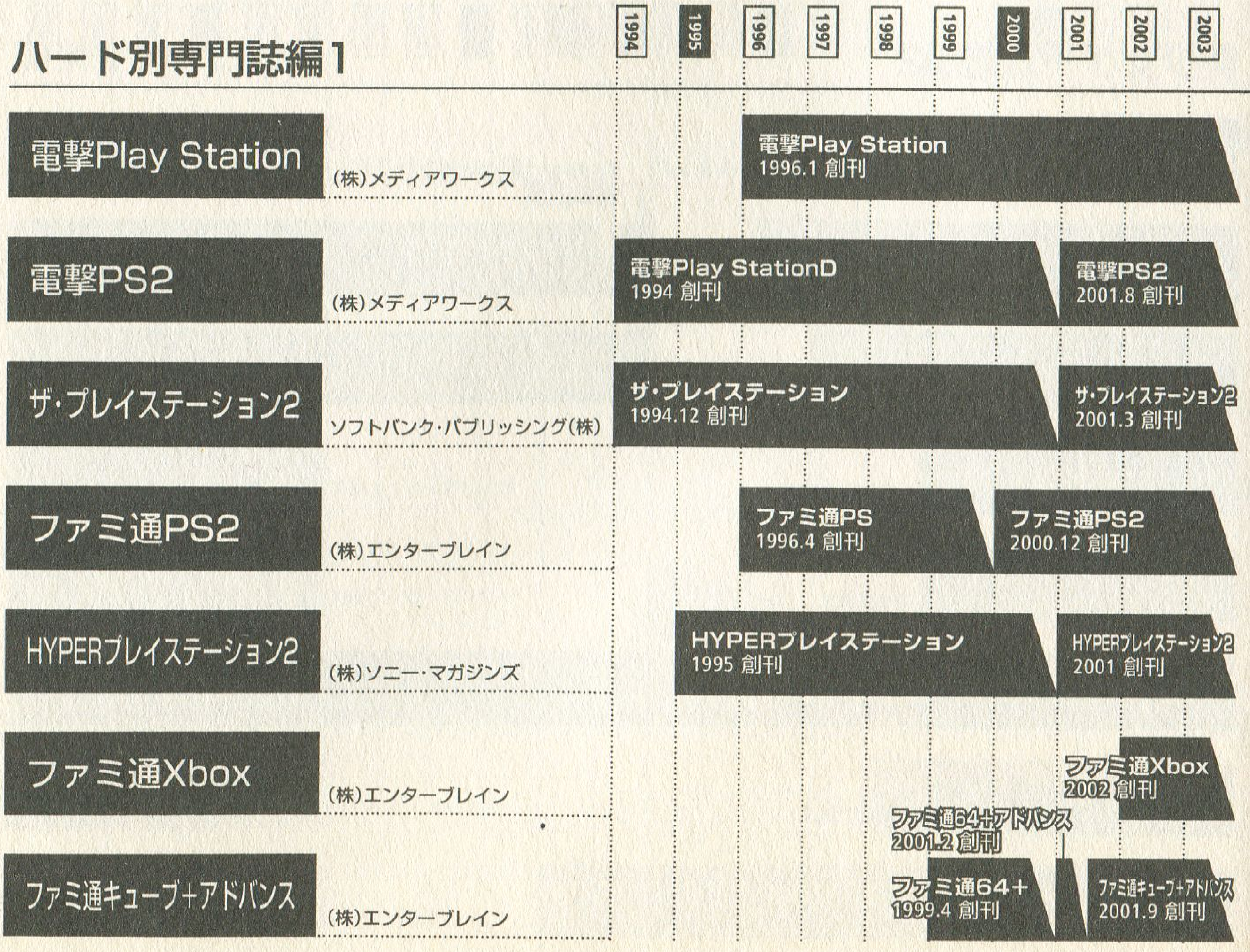
電撃G'sマガジン―この雑誌無くしてギャルゲーは語れないと思うから。
（福井県　ぺんぎん）

信頼できるゲーム誌の意見はだいたいこんなところだろうか。少ない？　それはあくまで弊誌読者を対象にしたものなので、あまり自己賛美になっても仕方がない、ということでご了承いただきたい。

この中で特徴的なものを述べるとすれば、先にも言った「ターゲットを絞る」という部分だろうか。電撃G'sマガジンに関しては特に顕著だが、コンシューマギャルゲーを語る部分で、この雑誌は欠かせない存在になるのは確かだ。

珍しいのは週刊少年チャンピオンの1コーナーだ。他の週刊誌にもちょっとしたゲーム紹介というものは存在するが、そういった部分であったとしても、ゲーム誌以上に読者を説得させるようなものになり得るということをわれわれは再認識しなければならない。

ハード別専門誌編1



「ゲーム批評」にひとこと　今後も編集方針を変えずに頑張っていってください。（東京都　もじもじ君）

●信頼できない派の意見

ニンテンドードリーム—中植さんが辞めたり、サオヘンが感情的な文章書いたり、GCも不振だし。何故だ、買い始めたころは面白かったのに。
（新潟県　N64団）

ほとんど全部—新作情報と攻略情報のみなら、チラシ扱いでいいと思います。お金を出してまで読みません。紙の無駄。
（群馬県　しえな）

ファミ通—一言で言うと有料広報誌みたいなので。新作ゲーム情報&攻略雑誌はみんな似たり寄ったりですけど、情報提供に特化しすぎて楽しませるという面が薄いので。それに何よりソフトの広告がいっぱい載っていたのではレビューも割り引いて見ちゃいます。
（茨城県　鯨夢究部）

ファミ通—大物タイトルばかり取り揃えていて、なかなか中堅どころのゲームを取り上げていない。費用対効果を考えたら確かにそうなるのかもしれないが……。
（福岡県　ひびき）

ゲーム批評—雑誌名からしておかしいよ。
（神奈川県　sleeper）

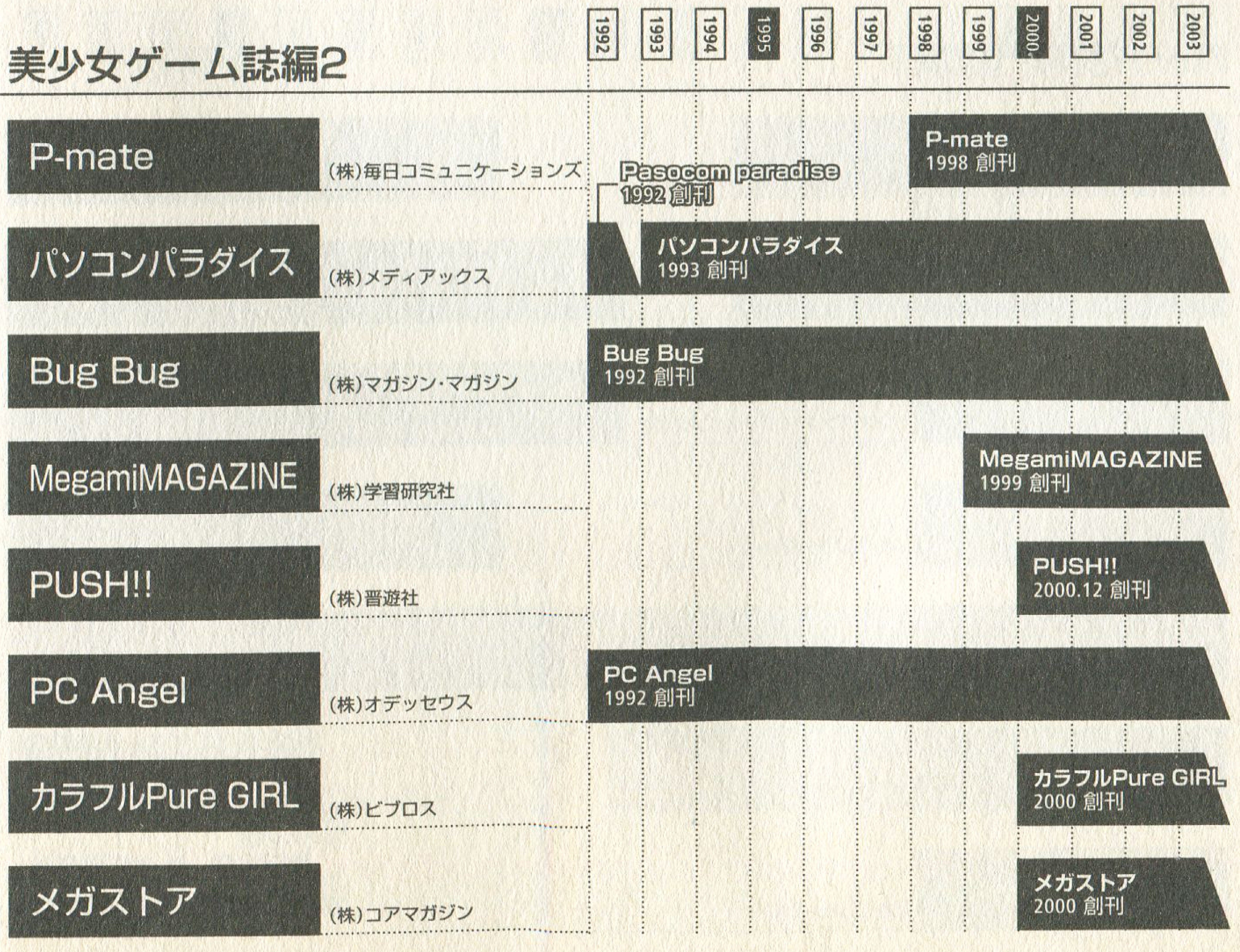
すべて—基本的に商業誌はすべて信用していません。参考にはしますが、自分の感性を信じる。
（愛知県　紫紺の星条旗）

こちらにファミ通が2つあるのは、先に述べた弊誌だから、ということで、ご理解をいただきたい。だがそれ以外にも、失礼を承知で述べるとすれば、ただのカタログ誌にしか思えない、という意見がかなり多かったのも事実だ。広告が多くなるというのは、制作側からすれば、良いことではあるが、それが元で「ゲーム」という部分が希薄になってしまっては元も子もないだろう。とはいえ、これはファミ通だけではなく、広告を取らない（?）弊誌を含めたすべてのゲーム誌にも通ずることではあるのだが……。

それよりも気になるのは、信頼できるものはない、という意見が思いのほか多かったことだ。

中には「紙の無駄」という、かなり手厳しい意見も見られたが、総じて言えるのは、われわれが提

美少女ゲーム誌編2



「ゲーム批評」にひとこと　本のサイズが好きです。（福岡県　バリカンハゲルック）

供した情報をうのみにするのではなく、そこから読み取れるものを参考にして、自己判断する読者が増えている、ということだろう。

信頼してもらえない、というのは寂しい限りではあるが、5800円、6800円という、安くはない買い物を求められるゲームユーザーにとって、この選択は正しいのかもしれない。

ユーザーも迷っているのか

ここからはP54の表を見ていただきたい。これは読者アンケートを集計し、「信頼できる、できないゲーム誌」を総合してのパーセンテージを算出したものである。

見てお分かりいただけるように、ほぼ真っ二つになった。

できないのほうが多くなると予想……ではなく、これほどまでにはっきりと分かれるとは正直思っていなかった、ということがある。

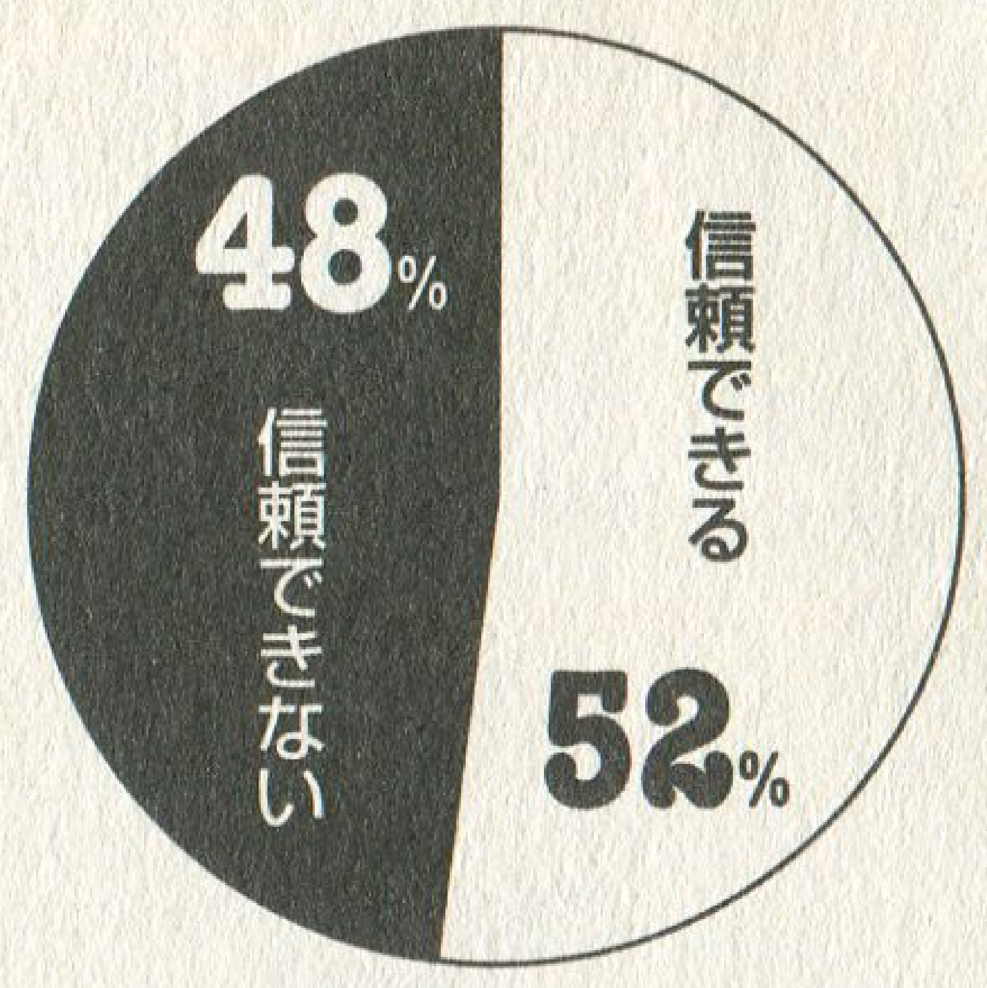
現在発行されているゲーム誌だけでも40誌近くある中、信頼できるものがないと答えた方が、48％いるわけなのだ。

これを考えるとゲーム誌は非常に厳しい状況に置かれている、ということを再認識せざるをえない。

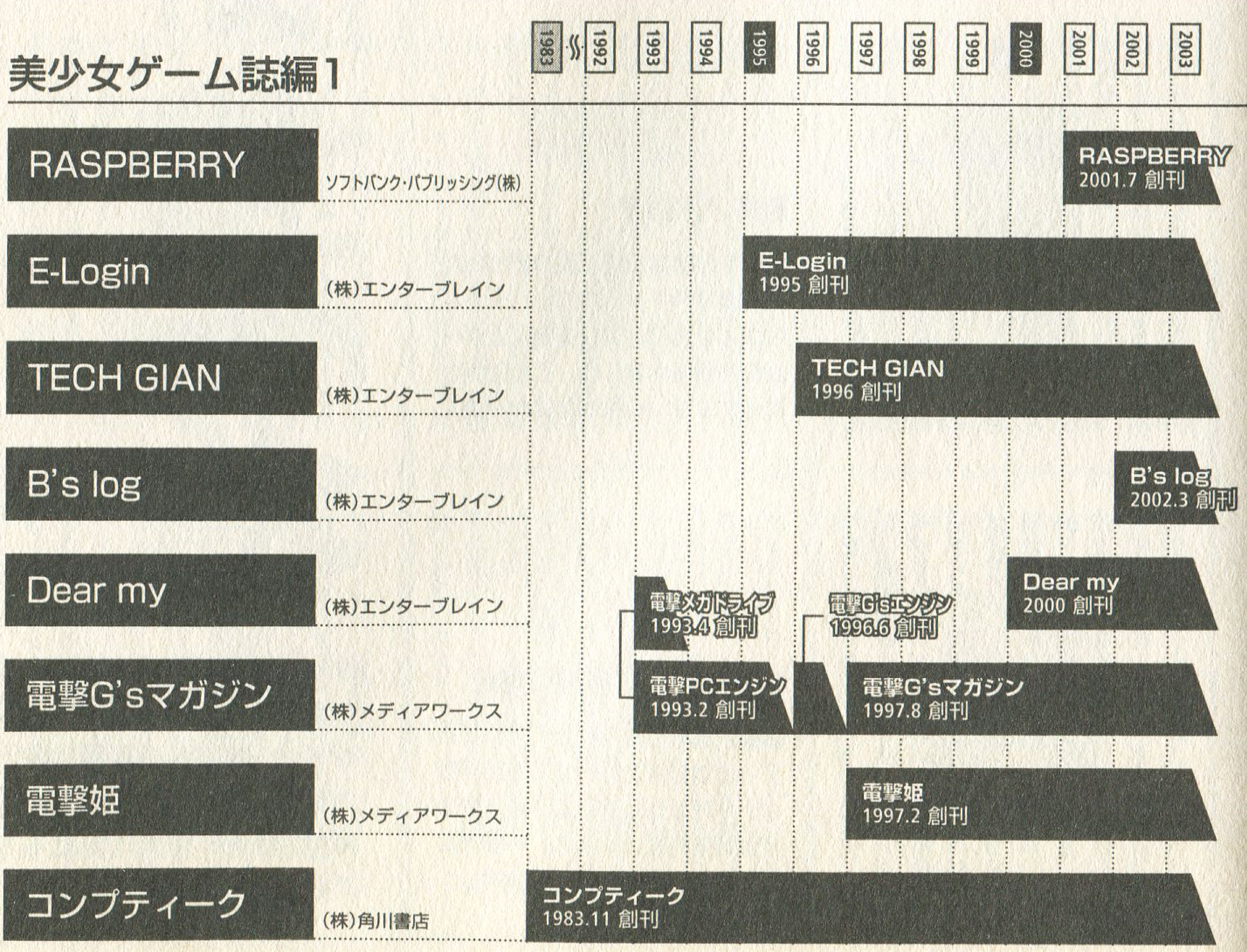
では、本当にゲーム誌は信頼できないようなものなのか？

今後の原稿では、読者以外の方、つまりメーカー広報にゲーム誌の必要性を聞く、ゲーム誌のリニューアルの意図、などのゲーム雑誌の話題を中心として、弊誌ライター陣オススメのゲーム単行本の紹介や現在の攻略本の特徴などを交えている。「ゲーム本の価値」というものを読者の皆様、そしてわれわれ編集者が再考する機会になればと思う。

ゲーム誌を信頼できる？できない？



美少女ゲーム誌編1



「ゲーム批評」にひとこと

読者の言葉を読むと腹がたちます。というのも、それを最後に出されるからです。その読者の声を冒頭にだしてから「実際はこうですが、現実では読者の考え方はこうでしたね」といった感じで編集してほしいです。記事が最後にぶち壊されては勿体無い！（北海道　Geckha［月華］）

〜ゲーム雑誌クロスレビュー〜

GAME MAGAZINE CROSS REVIEW

ゲーム批評編集部が厳選した15誌をクロスレビュー。ライター、編集、デザイナーの3者の評価は違うのか？もちろん本誌「ゲーム批評」も評価の対象。禁断の自傷行為とも言えるこの企画の結末はいかに!?

ライター／末廣

某誌編集者を経て、現在はフリーライター。雑誌情報のフライングメインのニュースサイトがネットの速報性とか言っていたのには笑いました。

編集／遠藤学

こんな危険な企画に駆り出されたゲー批のチキン・オブ・ハート。今回の企画で、普段の倍以上ゲーム誌を熟読しました。これで何かを得たはず……失ったのか（笑）。

デザイナー／長谷川昌紀

出来れば駆り出されたくなかった、ゲー批関係者のひとり。実はデザイナー歴よりもゲーム・同人ヲタ歴が何倍も長いために、一部では「道を誤ったっぽい」との噂も。

ファミ通



出版社：エンターブレイン／
刊行ペース：週刊／定価：350円／
公称発行部数：80万部（03年9月）

9

ゲームからＤＶＤまで、ぎっしりと詰まった娯楽情報の濃縮ぶりと、安さはすごい。独占スクープ記事とか、他誌の追随を許さない記事も多い。陽の当たる王道だけしか歩かないのも余裕。文章はやや若年層向けで、砕けた感じ。限られたスペースに情報を詰め込もうと、個々の記事が練り込まれていますが、ページが細分化されて各記事の読み応えがないのは物足りないですね。

7

総合誌としては他の追随を許さないだけあり、さすがに情報量だけは半端じゃない。恒例となっている点数とレビュー原稿がかみ合っていない部分に、編集者の最後の一線を感じることができます（苦笑）。良くも悪くもゲーム業界外にも一番影響力のある雑誌だけはある、といったところでしょうか。何と言ってもキヨスクにまで置いてあるのはこの雑誌くらいですから。

8

組版が結構メチャメチャなのが気になる。根幹的なルールを統一しないままやってます。3年くらい前の、写植外注から内製ＤＴＰに変えたときの影響（写植でのルールを理解しないまま内製化）がいまだに残っているためですが。逆に、全体のレイアウトは意外にカッチリ作られてます。情報誌だからそのほうが見やすく、また情報が読者に伝わりやすくていいことです。

「ゲーム批評」にひとこと　海外タイトル開発者へのインタビュー記事に、原文も掲載して欲しい。微妙なニュアンスを読み取りたいから。（神奈川県　銀杏馨）

ドリマガ



出版社：ソフトバンク・パブリッシング／
刊行ペース：隔週刊／定価：550円／
公称発行部数：40万部（02年3月）

9

対象年齢が高い＆読者層がマニア系のせいか、他誌だとおふざけに走りがちな部分でもさらっと流しているし、良くも悪くも生真面目な感じですね。だからタレントを使ったページとかは、いまひとつ誌面になじんでいない。ニュースよりもインタビュー記事を充実させているのはＢｅｅｐ以来の伝統だけれど、ネットの普及で雑誌の速報性が落ち始めている今、真価を発揮するかも。

4

ＤＣユーザーのバイブルから総合誌に変わって、はや幾年。相変わらずリリースされ続けているＤＣタイトルに対しての情熱は好感度高いです。が、どっちつかずという気がしなくもないですね。少し前に、まるごとＸｂｏｘ号をやりましたが、総合誌にするならば、しっかりとその立場を確立させないと、今後の展開次第ではどう転ぶかわからないのではないでしょうか。

4

写真の色がすごく変です。でもゲーム画面の大半はいちおう普通（中には暗すぎるのもあるけれど）。ある意味、被写体や提供者に対してものすごく失礼ではないだろうか。文字要素につても、１ページに対してあまりにも詰め込みすぎなところも少なくない。はたして、本当に読者に対し、その書かれた内容を理解させたいのか、させる気があるのかが非常に不明瞭。

電撃ゲームズ



出版社：メディアワークス／
刊行ペース：月刊／定価：650円／
公称発行部数：30万部（03年9月）

7

巻頭記事のあとに目次がくるという、変則的構成。デザインが東京ウォーカーライクなのは、ライトユーザー向け？　文字が小さかったり、ページがカラフルすぎてゲームのタイトルロゴが沈んでしまったりして、情報の検索性はよくない。売上げランキングは重宝する。表紙・裏表紙まで統一したガンダム特集は良かったけれど、興味がない人には、このボリュームは邪魔かも。

7

電撃王の頃より読み物としての魅力はなくなっている、というのが本音です。とはいえ、連載をされている岡本吉起氏とのパイプは太く、今一番注目されているクリエイターである氏の行動が一目でわかることから、この連載を読むだけでも十分に価値はあります。以前と同じく、さっぱりとした誌面に加え、判型や紙の質からいっても、以前よりこっちのほうが愛着は持てますね。

7

今回未掲載の「電撃ＰＳ」誌でも同様ですが、ハシラ（ページの左右端）に特集内容が記載されているのは、誌面をめくるだけで該当のページがわかるという面で、非常に機能的。何故か見出し類の力の入れ具合がバラバラな気がする。横組みだとあまり気にならないとはいえ、書体が新ゴシック系ばかりな気がします。もう少しメリハリが欲しいところです。

ザ・プレイステーション2



出版社：ソフトバンク・パブリッシング／
刊行ペース：週刊／定価：390円／
公称発行部数：50万部（02年3月）

6

一時期は攻略中心の誌面だったのが、リニューアルしてＤＶＤ情報などを強化していますね。値下げした分、ぜい肉を削り過ぎたのか、ニュース記事等が激減し、「読む」部分が減って顔が見えにくい雑誌になっています。見どころは、煩悩系ゲームが上位に食い込む人気ソフトランキングから見える読者層……でなくて、奥付の編集者の数。リニューアル前だったら＋２点。

5

最近は特集に力を入れているようですが、そのせいもあってか専門誌としてはいまいち。特集という、ある意味で狭いマスを狙っている効果はどの程度なのかが気になるところ。攻略ページは少ないながらも、知りたい部分だけを非常に分かりやすくしてくれます。下手な部分に力を入れるより、こっちに力を入れたほうがずっと良くなるような……気のせいではないはず。

3

ものすごく、独創性がない。全体の傾向が異様なまでに「ファミ通」に近いのはどうしてだろうか？（苦笑）。感覚的にはファミ通とアルカディアを足して２で割ったような、そんな雰囲気です。知らない人が見たら同じに見えるかもしれない。価格に対し、内容・デザイン・ページ数などを考えたら、わざわざ定価で買いたいとは思えない作りと内容といえます。

「ゲーム批評」に ひとこと

もう止めた方がいいのでは。存在自体、意味がなくなってる。ホントに批評してるつもりなの？　メカやキャラクターばかりについて語るアニメ雑誌と一緒に消えてほしい。（神奈川県　sleeper）

ファミ通キューブ＋アドバンス



出版社：エンターブレイン／
刊行ペース：月刊／定価：590円／
公称発行部数：25万部（03年9月）

7
低年齢層を意識していて、文字も行間も大きくしてありますね。全ページオールカラーということもあり、ポップでカラフルな色使いで統一されています。最近のゲーム誌に御約束のクリエイターへのインタビュー記事がなく、ひたすらソフトの紹介ページが多い。これで漫画とかお便りコーナーとかが充実すれば児童誌として成り立つのだけれど、それは一般誌がやることか。

7
幼少年者向けの作りとあって、やはり字が大きいのが特徴ですね。わかりやすいように、事細かに攻略されているのは、かなりの好感が持てます。ですが、この文字量と詰め込み具合だと、お子様には少々つらいというのが現実ではないでしょうか。とはいえ、毎号ついてくる凝った付録は、GC専門誌として、メーカーが狙っている層と一致した素敵なものですね。

9
メインターゲットが小学生なのか、全文ルビ（読みがな）付き。実際にはどれくらいの年代がメイン読者層なんだろう……ともあれ全体の雰囲気が小○館の学習雑誌ノリ。ただし本文の文字が妙に小さいところがあったりと、微妙なところもあります。組版ルールは、何故かファミ通本誌よりきちんとしているという、妙に末転倒ぶりを発揮してたりする（苦笑）。

ファミ通Xbox



出版社：エンターブレイン／
刊行ペース：月刊／定価：590円／
公称発行部数：15万部（03年9月）

7
ソフトのラインナップのせいもあるけれど、表紙からして洋ゲー雑誌っぽい。全体的にXBOXカラーの黒と緑色が基調色になっているので、落ち着いた雰囲気の誌面になっている。少ないネタで誌面構成をしているせいか、ファミ通系雑誌にしては誌面に余裕があって読みやすい。企画ものに走らないでゲーム情報だけで構成しているのは、意地なのか、余裕のなさなのか。

10
正直ここまで作り込まれているとは思いませんでした。数本しか発売されない月もある、XBOXの専門誌でありながら、広告が数Pしかなく、やり込まれた攻略記事や、絶対に他ではできないような方を起用している連載には感服しました。タイトルが少ないというのも、攻略が増えるプラス要因かもしれません。この企画での一番の大発見と言ってもいいかもしれません。

7
良くも悪くもファミ通本誌と同じかな、といいたいところだが、むしろ全体的に色の濃度が全体的に高く、複雑な背景ばかりが多用されており、それに対して文字が負けて読みづらいところも少なくない（本誌は白地もしくは薄めが多い）。もっとも「XBOX」というゲーム機を、良くも悪くも象徴したデザインにしたのが、こうなった原因かもしれないのだが（苦笑）。

アルカディア



出版社：エンターブレイン／
刊行ペース：月刊／定価：650円／
公称発行部数：20万部（03年9月）

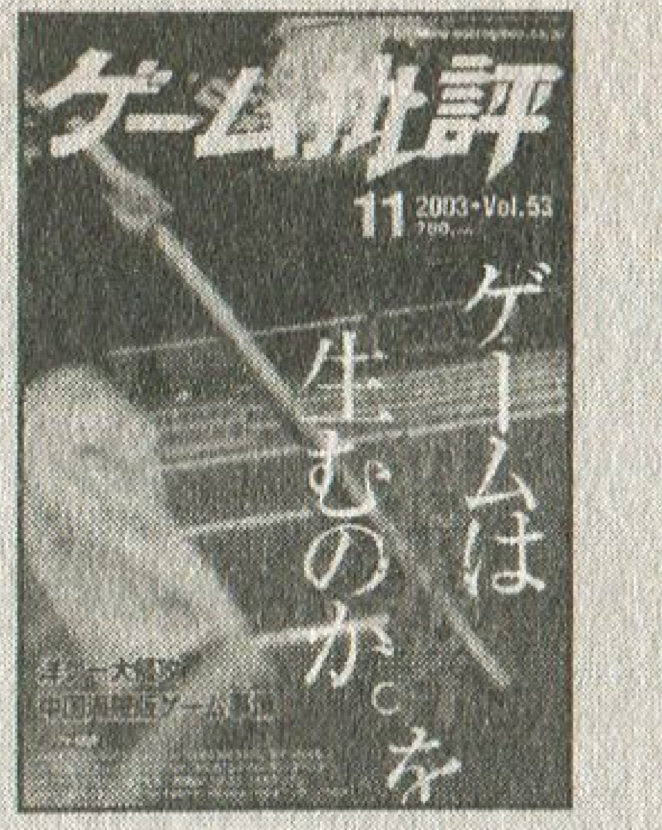
6
ページごとにセンスやノリが違っていて、よくも悪くも「雑誌」らしい体裁。前半の攻略とニュース主体の硬派な印象の記事群から、後半のSNK系のキャラクター設定資料やコスプレ記事、同人誌紹介、急に萌えイラストが目立つ投稿ページまで、読者層の差というか幅が垣間見れて面白い。アーケードマニアしか対象にしない、という割り切りの良さが今後どう出るか。

9
低迷が続いてはキラーコンテンツが現れ盛り返し続ける、アーケード業界のビデオゲームを中心に取り扱っている、唯一の生き残り誌ですね。最近だけで言えば、『Z』もあり、非常に良い状態ではないでしょうか。対人戦が多くなるビデオゲームにおいて、基本的な動作から親切に手ほどきしてくれる誌面は、初心者フォローという点において見習いたいところでもあります。

4
縦組メインなのに書体がほとんど新ゴシック系、かつ同じファミリー（太さだけが違う）なので、読んでいて非常に画一的に感じます。ビジュアルでメリハリをつけようとしているようだが、ただただうるさくしてるだけ。ゲーメスト時代（写植時代）のほうが、味があってよっぽど良かったかも。あと内容が分散しすぎのような……昔はテーマごとにまとまっていたのでは。

「ゲーム批評」にひとこと
海外のゲームメーカー（特にアジア）に興味があるので、今回の海賊版の話などのように特集して欲しい。（神奈川県 波旬）

ゲーム批評



出版社：マイクロマガジン社／
刊行ペース：隔月刊／定価：780円／
公称発行部数：10万部（03年9月）

7

表紙やデザインが淡白なのは、文章主体のクオリティペーパー志向だからか。にもかかわらず、誤字が散見される。内容的にも執筆者による質のバラつきが目立つ。何年も書いているのに、上達したように思えない人も見られ、底上げは必須。特に特集では、せっかく面白いテーマを扱っていながら、構成や担当ライターの力量が空回りして、惜しいと感じるものが少なくない。

5

ゲームそのものよりも業界のネタを中心に構成しているため、各号の特集内容によって差が激しいのがネック。誌面を見て一番気になるのは、イラスト原稿が足りないのをどうするのか（じゃなくて、どうにかします）。詰まっている感はあるが、その割には各原稿の見せ方が単調すぎる。もう少しつながりと、全体の流れを考えて作るようにしたいところ。がんばります。

5

全体に言えることだが、文章量の割には行間が狭め。もうちょっと欲しいかも。あと、文章主体の雑誌とはいえ、もう少し大きめのビジュアルを入れて、全体のメリハリが欲しい。前者の問題と相まって、全体を詰め込みすぎて見苦しいところがあったりする。ただし……各方面からの圧力があるために、現状で変えることはできないという大前提があるという噂も（汗）。

ユーゲー



出版社：キルタイムコミュニケーション／
刊行ペース：隔月刊／定価：860円／
公称発行部数：7万部（03年9月）

8

オールドゲームの紹介、オールドハードの紹介、リメイクゲームの新作紹介と、後ろ向きの雑誌ですよね。しかし前向きに生きることが絶対善とは思っていないので、いいと思います。少ないページにポイントだけをぎっしり説明した攻略記事がお薦め。内容が内容だけに、もっと濃い連載が増えると化けるかも。しかしほとんど一色でこの価格は高いと言わざるをえません。

7

「時代を超える」と掲げているように、現役稼働していないタイトルを中心に、専門的に取り上げているのが他との差異となるが、過去の遺産というのは毎年のように増えるものなので、何を取り上げるべきか、の迷いを感じるのも事実。とはいえ、コンテンツは本当に有り余るほどあるので、一度ハマれば一番大化けする可能性を持っている。いや冗談抜きで、そう思います。

6

1色ページでの濃い格子模様や背景を使用するのって、文章がものすご〜く読みづらいんですが。この号の特集2本が、偶然なのかそういったデザインでぶつかっているため、ものすごく気になった部分です。また、タイトルが一瞬どこにあるのか結構探したページがある。他紙でそのような場面には一切遭遇しなかった問題であるだけに、一考を要すと思われます。

CONTINUE



出版社：太田出版／
刊行ペース：隔月刊／定価：950円／
公称発行部数：13万部（03年9月）

8

過去の「Ｂｅｅｐ」「ｇＭ」といったサブカル系雑誌を極めたというか、商業誌的な匂いを排除していますね。斜に構えすぎて俺話がうるさい文章が少なくないのも、同人誌っぽさを助長してますが、登場ゲストが厳選されているうえに、デザインや写真の見せ方で帳消しで、サブテキスト雑誌として合格。雑誌としてより、ライターの個性が前面に出ているのが引っ掛かりますね。

6

ゲームとは関係ない記事も多いが「〜大全」というように、主にはゲームのレビューが中心。さすがに1つのことをあれだけ深く特集できるのは、見習いたいところ。とはいえ、ほぼすべてのゲームを紹介すれば大全なの？という疑問があるのも確か。執筆陣は豪華なメンツをそろえており、メインの文章は読ませてくれる。同じ判型として、がんばりましょう（笑）。

7

ゲーム系とは異なる、サブカル臭がプンプンします。ある意味〝魅せ方〟はうまいかもしれないものの、内容と合致しているか？と小一時間問いつめたいところ。余談ですが、某デザイン系ムックで取り上げられています。それがステータスになるかは別ですが。あと直接ゲームに無関係のページは内容がつまらないのも事実です。読者は本当にそれを欲しているのか？

ゲームラボ



出版社：三才ブックス／
刊行ペース：月刊／定価：840円／
公称発行部数：20万部(02年3月)

6

改造コード、チートにバックアップと、裏街道とグレイゾーンに特化した雑誌。アマチュアみたいな書き手から熟練したコラムニストまで混在している。記事の本題に入る前のネタ振りが長く、ネットニュースを読んでいるような気分になることが多々。改造コードのページは20年前のPC雑誌を思い出す。混沌としたデザインは、らしさを狙った意図的なものなのか。

7

素人一切お断り、知らないやつは置いていくぜ、といった感じの改造コード集には正直驚かされます。これこそ独壇場ですね。ハードごとに妙な偏りがないのにも好感が持てます。とはいえ、ゲーム好きというだけではとても乗り越えられそうにないPC知識を有する必要が多々あるので、やはり上級者、それもかなりの熟練の方に対象が限定されるのが弱いところでしょうか。

8

記事的には相変わらずのギリギリなところを突っ走っている、と感じるけれども、デザイン的には昔より随分洗練されているかなあ……ベタなのもまだまだ少なくないけれど（苦笑）。DTPと写植の比率が微妙……というより、ページによってはそれぞれ半々で構成されているのが、ものすごく大変だと思う。大○本印刷の皆様に、頑張れ、とエールを送ります（笑）。

電撃G'sマガジン



出版社：メディアワークス／
刊行ペース：月刊／定価：680円／
公称発行部数：28万部(03年9月)

7

ビジュアルの見せ方がすごい。キャラ絵やイベントCG中心、ほかはほとんどキャプション扱い。攻略情報はほとんどなく、新作情報もビジュアル情報中心。ほかの雑誌でやったら、この情報量は4分の1ぐらいに圧縮できそう。投稿読者参加企画は、双子に百合物。投稿イラスト満載の読者欄の、編集部と読者が互いを賞賛しあうような文章にはいつも圧倒されます。

7

読者参加という点においては、これをしのぐ媒体はないですね。誌上企画がゲームになってしまうぐらいですし。ギャルゲー専門誌としての立場もさることながら、自社製ゲームに対するPRのすさまじさには感服します。ギャルゲー自体に一時期ほどの勢いは感じられませんが、その筋の人間のバイブルとして常に業界を引っ張っているのは間違いないでしょう。

8

編集側で撮ったと思われるのだが、画面写真に異様に汚いものが含まれている。萌え系雑誌なのに、それでいいのでしょうか？　キャラクタービジュアルが大きめなのは、全体のメリハリをつけるという点でも好感を持てる。文章量が総じて少ないのも、ビジュアルメインという意味では正しい路線。DTPながら写植組版を模しており、成功していると思われる雑誌。

コンプティーク



出版社：角川書店／
刊行ペース：月刊／定価：780円／
公称発行部数：3万6千667部(01年12月)

6

ひと昔前のアニメ雑誌と漫画雑誌を合体した印象。エロゲーとコンシューマゲームを同一に扱っているので、乳首はなし。ほぼ半分を占める漫画はゲームのコミカライズで、全体的に同人誌ライクといえる。44ページ総力特集と銘打っておいて、連載漫画のページもカウントしているというセンスはすごい。ゲーム誌として読むと、強いセールスポイントが見当たらない。

8

数号前にリニューアルしましたが、元のコンプにコミックコンプがくっついて値段は安くなっている、という印象を受けました。新規読者獲得のために、ゲームと関係のあるゲーム記事ではないものを取り上げている点においては勉強になりました。賛否両論あるようですが、このご時世に値段を安くしたという点だけでも、かなり評価できるポイントとなりますね。

7

袋とじどころか、知らないうちにすーっかりオタ専門雑誌と成り果てている。既にPC・ゲームともあまり関係のない世界。ビジュアルメインな雑誌として評価をあげれば、そこそこ良いとは思う。しかし見開きビジュアルページが同じ角川のアニメ専門誌である某NT誌そっくりなのは、完全に×。あと縦組でバランスの悪い欧文混植は、非常に見苦しいのでやめて……。

「ゲーム批評」にひとこと
ここのところ、お堅い記事か、「モー娘。批評」のような笑えないふざけ方をしている記事ばかりになっている気がします。以前のような馬鹿馬鹿しくて笑える記事が再び読みたいです。後は開発者の連載が増えると嬉しいです。（東京都　橘泉）

ラズベリー



出版社:ソフトバンク・パブリッシング/
刊行ペース:隔月刊/定価:980円/
公称発行部数:10万部(03年9月)

6

ビーチク禁止のエロゲー&ギャルゲー雑誌という、お上に遠慮した、無茶な編集方針ですね。G'sのように独自コンテンツが強いわけでもないし、雑誌単体では弱い。その分他誌にはない付録やグッズ販売に力を入れているようですが、後半の漫画の多さと併せて、雑誌の内容的な物足りなさを強く印象づけています。せっかくのインタビューの扱いが小さいのも惜しい。

5

ぶっちゃけて言うと、作りはコンプそのものです。裸禁止もそうですね。しかも値段は高い。18禁ゲーム誌は作りが似通ったものも多いので、コンプの真似が悪いというわけではないですが、同じような作りならば、せめて後発として、価格破壊の波を起こしてほしいものです。とは言え、取り扱っているタイトル自体は悪くないので、やっぱり値段の問題ですね……。

5

極めてくどい……全体に平網(ベタ色)敷きすぎ。見た目カラフルを通り越して、非常に毒々しいデザインとなっています。さらに文字も読みづらいので、すべて再考したほうが良いかもしれません。しかもほとんどのコミック、作家さんが個別でネーム入れているんだが、実はもの凄く手抜きで恥ずかしいことだぞ……同人誌作ってるんじゃないんだからさあ(大汗)。

P-mate



出版社:毎日コミュニケーションズ/
刊行ペース:月刊/定価:780円/
公称発行部数:15万部(02年3月)

8

人気原画家の表紙、書き下ろしピンナップ、CD-ROMと基本が押さえてある。オールカラー180ページということもあり、全体的にビジュアル重視。文章は見出しとキャプションがほとんどなので、情報がぎっしりと詰まっている印象を受ける。その分特集が淡白に感じるけれど、製品情報優先の人にはこれのほうがありがたいかな。いろいろな意味で実用的だし。

8

作り自体に特徴的なものはありません。ですが、非常に読みやすい、わかりやすいです。これは何が原因なのでしょうか? このジャンルの雑誌ではかなり後発ですが、もう5年もたつんですね。中盤辺りにある特集(?)は、たいていが斜に構えた企画で、目のつけどころに好感が持てます。案外、後半のゲームとは関係のない原稿も見どころだったりするのも魅力のひとつ(笑)。

7

ビジュアルと文字を重ねたレイアウトを好んで多用しているようですが、どちらも主張が強すぎて、結果として相殺されている。キャッチは大きくて好印象だが、実際の中身がこれでは……他誌と差別化しようとした結果、失敗したという見本。しかし巻頭の折り込みピンナップって、誰のためにあるんですか? いろんな意味で〝使えなくしている〟ような気がする。

総評

新作のタイトル数が激減し、広告や実売部数が減り、かつての名門誌でさえ休刊している現在。体制化した情報規制と慢性的なネタ不足で、各誌苦労している様子が感じられます。原因はゲーム離れなのですから、ゲームの別の面白さを切り出して見せるか、別の娯楽情報との融合を図るかなどを視野に入れる点が大切ですが、それが売上げに直結しないのも、難しい点ですね。

今回、一番驚いたのは、何といっても「ファミ通Xbox」です。あれだけのコンテンツしかなく、良くこれほどまでのものを仕上げていると関心してしまいました。コンテンツならば、売るほどあるPS系の専門誌、および総合誌はもうちょっと見習って欲しいものです。特に「ドリマガ」の総合誌としての立ち位置がはっきりしていない、というのが気になりました。

ゲーム雑誌は雑誌において一見特殊なように見えますが、実はデザインや編集サイドの傾向については、一般誌とあまり変わらなかったりします。派手な見た目や短日程・低予算を重視し、本来あるべきものをないがしろにした結果、売れない状態となったことに気づかないんでしょうか。総じてプロと呼べる人も減りました。餅は餅屋。扱うものを間違えないように。

「ゲーム批評」に ひとこと

「噂真」の二の舞にはならないで欲しいと願っています(笑)。(福岡県 さつき)

メーカー広報に直撃質問!!

TEXT BY 編集部

ゲーム雑誌の生きる道

ゲームに20年の歴史があれば、同じように20年の歴史を持つゲーム誌。
だけど最近は軽視されがちのような気が……そこのところはどうなんですか広報さん！

Webで情報が手に入れられる昨今。ユーザーからは、もうひとつの情報媒体ともいうべき本には価値がない、なんてことを言われることが多々ある。われわれのようなゲームのレビューや、業界情報、攻略などを糧として生きているゲーム誌は特に軽視されがちだ。

ではメーカー広報担当者はどう考えているのだろうか？　弊誌に限らず、ゲーム誌にどのようなイメージを持っているのだろうか？

それを把握するため、以下の5つの項目を、メーカー4社にぶつけてみた。残念ながら1社からは断られたが、その際「質問状に対して、その通りとしか言えない」という非常に厳しい、率直な意見も頂いた。他のメーカーも匿名希望が多かったのは非常に残念ではあるが、これによりゲーム誌の必要性がどういった部分にあるのかを再認識することができればと思う。

1.ゲームを紹介するだけであれば、御社の持つＨＰ上でも可能です。ではゲーム誌にゲームの紹介記事が載るということに対して、どういった意味（必要性）があるとお考えでしょうか？

2.ゲームの総合誌に多くみられる傾向ですが、そのタイトルに対しての評価が載っているものがございます。大抵はクロスレビューとなりますが、点数をつけて評価される、またはそれにより他のタイトルと比較されることについてはどのように考えておられますか？

3.ゲーム誌から取材を受ける際に、広報担当として最も重要視している部分（例：ページ数、取材対象者またはタイトル、媒体名）は何でしょうか？また、その部分を最も重要視している理由はなぜなのでしょうか？

4.ゲーム誌に見られる良い点、悪い点があればお答えください。こちらは掲載するにあたって、こうしてくれたのが良かった、こうして欲しくはなかったという感じでも構いません。

5.企画意図でも述べている通り、情報だけならばネットで足りる時代となっています。ゲーム誌は本当に必要なのでしょうか？　必要であれば、その存在意義をどう考えているか？　必要でなければ、そう考える理由をお答えください。

NECインターチャネル プロモーション担当　吉村氏の場合

A1・PCソフトのユーザーと異なり、コンシューマソフトユーザーが必ずしもインターネット環境を保有しているとは限らない。また、ネット上では、ユーザーが能動的に「調べよう」という意図がない限り情報が届かないため、本来的な拡販性にも欠けると思われます。

A2・数千円という自腹を切っているか否か、プレイに没頭できるほどの時間があるのか否か、嗜好性が強いジャンルに出る好き嫌いなど、あまりにユーザーとレビュアーのギャップが大きく、そこが問題だと思います。

A3・表紙が獲得できるかどうかが一番です。

A4・良い点ばかりだと思います。

A5・1で述べた通り、必要です。

A社広報担当A氏の場合

A1・昔と比べてインターネットが普及したとはいっても、まだまだネットが身近ではないゲームユ

「ゲーム批評」にひとこと　コメントを書く欄がセマイっす。アナログ人間にはツライのよ……。（山口県　アンチSEED）

ーザーがたくさんいます。また、メーカーのHPで全てがフォローできるとも思いません。より多くの人に、より詳しい内容を伝えるという意味で、ゲーム紹介記事は必要不可欠だと考えています。

A2・発売前のゲームを評価し、掲載するというのは、購入者に対してひとつの情報を与えているわけですから、非常に大切なものだと思っています。その方法として一番わかりやすいのが「点数化」ですから、仕方がないことだと思います。それに伴う間接的な「比較」が起こるのも自然だと思います。問題になるとすれば、レビュアーの質ではないでしょうか？

A3・あくまで私のやり方ですが、取材を受ける際に重要視しているものはありません。基本のスタンスは「来た依頼は全て受ける」ですから（笑）。ただ、媒体によってはお断りしている場合もあります。（エロ系雑誌など……）

A4・**（良い点）**新作を出す際のユーザーへの告知には必要不可欠。ユーザーへ情報提供をしてあげられるという点。

（悪い点）競合誌同士の情報出しについて。もっと業界自体みんなで盛り上げる姿勢があってしかるべき。あとはもうその担当次第ということだと思います。そういう意味において「あたり」「はずれ」はあるかもしれませんね。

A5・必要であると思います。理由はA1で書いた通りです。

B社広報担当B氏の場合

A1・あるタイトルの公式HPを見に来る方は少なくとも関心がある、能動的なユーザーと考えられます。それとは別に紙媒体には、興味のあるなしにかかわらず誌面に掲載されている記事を目にさせる機会があります。非能動的なユーザーに少しでも記事を目にしてもらうチャンスを増やす、ゲームの内容を知ってもらうきっかけを作る点では、紙媒体には十分意味があると言えます。

A2・個人的には別に良いと思います。あくまでクロスレビューはその人個人の感想です。重要なのは「では実際あなたがプレイしてみてどうだったか」だと思ってます。ただクロスレビューがなんらかの権威を持ちすぎたりするのは危険だと思います。日本人は権威ある、もしくはカリスマ性のある人、大多数の意見に従いやすいので、実際にプレイもしてないのにクロスレビューの結果を鵜呑みにして、ユーザーがプレイする機会が減ってしまうような現象が起こると、それは悲しいことだと思います。

A3・プロモーションにお金がかけられないタイトルもゲーム内容に誤りがないよう、ボリューム的にもしっかりと紹介してもらうことに重点を置いています。開発者が皆に楽しんでもらうために作りあげたものですから、少しでも多くの方にプレイしていただきたいですし、そのためにはしっかりと紹介してほしいですから。

A4・**（良い点）**ゲームを紹介してもらうには読者層的に最適な媒体であること。

（悪い点）全部がそうではないですが、タイトル紹介の仕方のマンネリ化、カタログ化。一般誌よりゲーム誌のほうが「売れそうにないタイトル」に対する紹介ボリュームの増減が顕著。さらに余談ですが、ゲーム誌編集者の質の低下。

A5・必要である。ゲームを紹介してもらう際に、ゲーム専門誌があるというのはとてもラッキーなこと。ユーザーへの情報発信は非常にしやすい。また、Webは速報性・動画がメインで能動的なユーザーに効果の高い媒体。紙は静止画ですので、じっくり読んだり、まわし読みをしたり、偶然的に目に飛び込んでくる可能性が高い媒体。それぞれの媒体がそれぞれの媒体特性を活かし、それぞれが別の方向で進化していくと考えられるので、そもそもWeb媒体と紙媒体を比較するような議論はナンセンスではないか。

どうだろうか？　言われてみれば、そのとおりだと言うべきことばかりだが、この言葉をメーカー広報からの意見として、聞けたことは非常に有意義であった。読者の方からもゲーム誌に今、何が必要なのかをわれわれにぶつけていただければと思う。

「ゲーム批評」にひとこと　とにかくなくならないで頑張ってほしい。自分もなるべく買うので。ライターさんがかなり淘汰され、洗練されてきていい感じ。感想文は読みたくないし。次号はあざといよ。（栃木県　ヨシヲ）

真意に迫る

「コンプティーク」編集長に直撃！リニューアルの意図と意味

**創刊から20周年を迎えた「コンプティーク」。だが、その行程には幾度かのリニューアルが含まれる
ゲームそのものが売れなくなってしまった昨今、ゲーム雑誌を発行し続ける困難さ、
そして再度リニューアルに挑んだ意図はどこにあるのだろうか？**

TEXT BY もっきり中心

SF世界から ゲーム雑誌編集に

多数の商業誌が生まれては消えていったゲーム雑誌の世界。FCが誕生した83年にPCホビー誌として出発し、幾度かのリニューアルを繰り返しながら創刊20周年を迎えた「月刊コンプティーク」編集長加藤寛之氏（以下加藤）に話を伺ってみた。

――コンプティークにかかわるようになるまでの経緯を教えていただけますか？

加藤：93年に角川メディアオフィス（現メディアワークスの前身）が角川書店から独立した際に、コンプRPGというテーブルトークRPG誌に呼ばれたのが最初です。コンプティークには96年に移りました。この時に初めて自分でPCを買ったんですが、一端ハマるとのめり込むタイプなんで、インストールしてはフォーマットを繰り返しつつ、いろいろなソフトを遊んでいましたね。その後1年ほどコンシューマ総合誌のゲームウォーカーに行って、99年にコンプティークに戻ってきた際に編集長となり、今に至ります。

――では、角川書店に来る前は、どこにいらしたんですか？

加藤：早川書房のSFマガジンにいました。SFからゲームという、一見違うジャンルに来たわけですが、ゲーム関係の仕事をされている方にはSFから入った方が多く、違和感は少なかったですね。たとえばコンプRPGでは、グループSNEの安田均さん（※1）がスーパーバイザーをやっていましたが、安田さんはもともとSF小説の翻訳家で、昔からのお付き合いがありました。SFマガジンでも昔、「SFゲームへの招待」という安田さんの連載コラムがあって、私が担当だったんですよ。あとから水野良さん（※2）に聞いた話ですが、そのコラムを見て安田均さんのところに「自分もテーブルトークRPGがやりたい」と志願に行ったそうです。『マザー』や『ドラクエ』のノベライズをやった久美沙織さんなんかもよく知っていましたので、私自身は角川に来るまでFCにもほとんど触ったことがなかったものの、自然とゲームに関する情報は入る環境でしたね。

――環境はそろっていたということですね。初めてゲーム雑誌にかかわられた頃の印象はどのようなものでしたか？

加藤：コンプティークが初めてのコンピュータゲーム誌でしたが、もともと一番人気があったのが袋とじや「ロードス島戦記」の小説、読者参加のロボクラッシュという間口が広い雑誌なので、堅苦しさはなかったですね。当時のPCゲームメーカーはフレンドリーというか、しゃくし定規な規制があま



※1　安田均氏……グループSNE創立メンバーのひとり。現在は独立。
※2　水野良氏……コンプティーク誌上でTRPGをリプレイという形で紹介して話題を呼んだ。
著書に「ロードス島戦記」シリーズ（角川書店）等。

本文中でも出てきた、広末涼子さん表紙の96年12月号



りなく、遊びに行くと先に良い情報を教えてくれる方もいました。当時は「エヴァンゲリオン」（以下「エヴァ」）が大人気で、ガイナックスさんにはいろいろと協力していただき、おかげで売上も伸びましたよ。

96年にコンプティークに戻ってきた頃は、まだ表紙がアイドルでした。表紙は何度かリニューアルしまして、創刊2号（84年）の斉藤慶子さんからずっと続いていたアイドル路線が93年の辺見えみりさんを最後にコンピュータっぽいCGになり、96年にビビアン・スーさんからまたアイドルに戻りました。でも、当時はアイドルといえば広末涼子さんぐらいしかいなくなってしまった時代で、宮村優子さんや三石琴乃さんなどの人気声優に表紙を飾ってもらってました。97年6月号の碇シンジ&霧島マナ（『新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド』）からキャラクターイラストになって、それが現在まで続いています。

試行錯誤の表紙リニューアル

——表紙の方向を変えることに抵抗はなかったんでしょか？

加藤：雑誌の顔である表紙を写真からイラストにするというのは大きな変化なので、当時は私も反対しました。ただ「エヴァ」は非常に人気のあるタイトルだったので、その号だけはこれで行こう、ということになったんです。ところが、出してみたら評判が良く、部数的にも大きく伸びました。その頃はいろいろと試行錯誤をしていて、毎号、写真にするかイラストか、悩んでいました。「エヴァ」を中心に何号かイラストを続けて、98年3月号の『ToHeart』のマルチの表紙が大ヒットしてから、その月発売するゲームで一番強いタイトルのキャラクターを表紙にする流れが定着しました。当時は表紙買いをしてくれるお客さんも多かった、ということもありますね。

——誌面で何か変わった部分はあるのでしょうか？

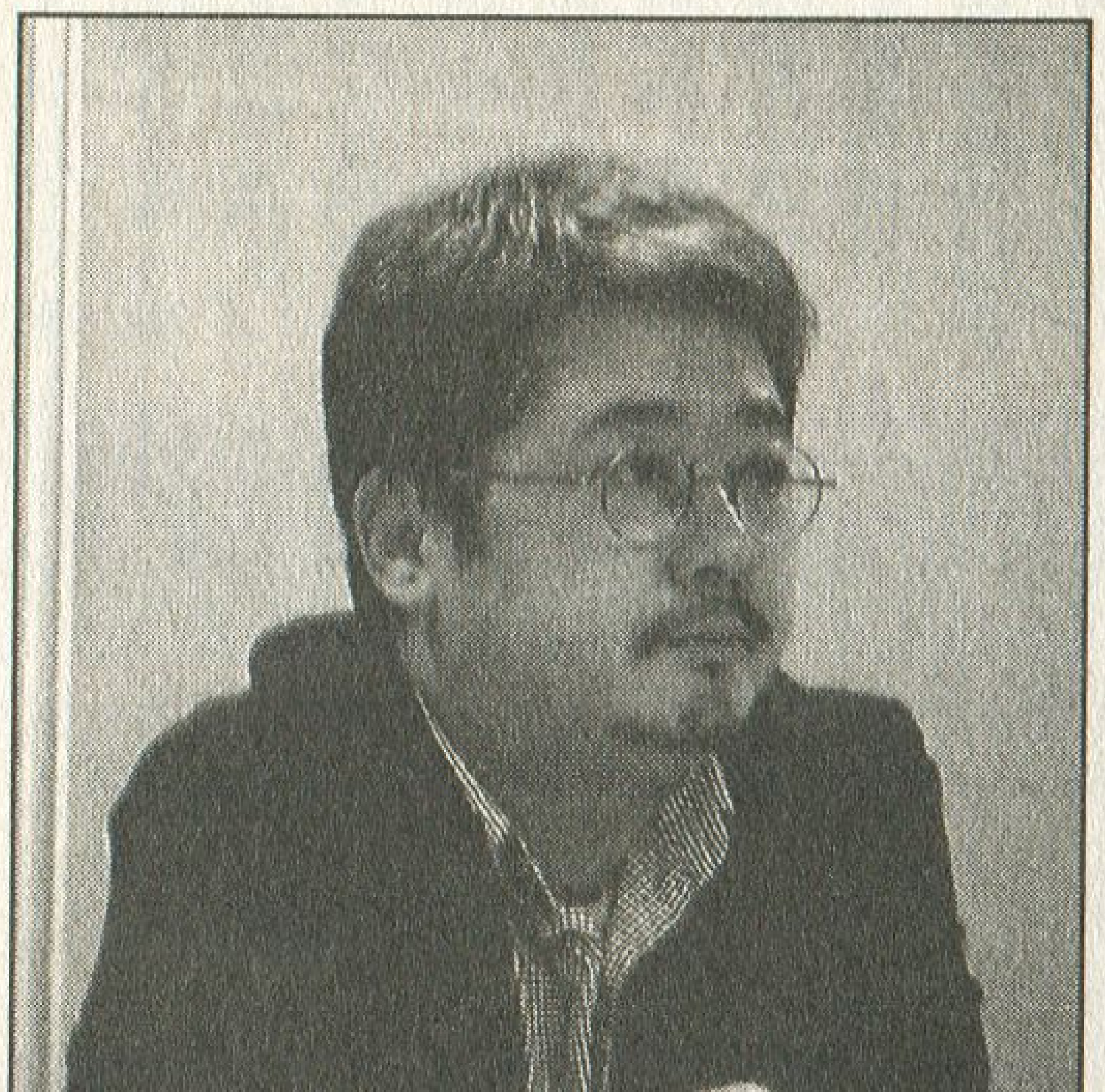
加藤：リニューアルに関して言えば、86年から続いていたコンプ名物袋とじ企画をやめたのもその頃です。PCゲームが18禁中心になっていた状況の中で、アダルトゲーム専門誌も多く登場していました。他誌が普通に載せてる部分を、うちはなんで隠さなきゃいけないんだろうね？　ということになり、じゃあやめようと（笑）。社内的にも全然揉めませんでしたね。読者さんの方からも、大きな反対とかはなかったです。

袋とじをやらなくなった代わりにCD-ROM（以下ROM）を付録にして、CGや体験版を収録したことが良かったのかもしれません。袋とじでは絵を見せるのが限界ですが、体験版なら実際に遊んでもらえることもあり、売上も伸びましたね。PCゲーム誌の中でも、うちがROMを付けたのはかなり早かったはずです。レギュラーでROMを付けたのは、うちが最初じゃないかな？　他誌との大きな差別化となり好評でしたね。

エロNGのエロゲー雑誌!?

——ADSLもない時代、ROMに詰まったHなCGは貴重でした。

加藤：当時はPCゲーム業界自体がどんどん変わっていましたから



株式会社角川書店
アニメ・コミック事業部　雑誌グループ
月刊コンプティーク　編集長
加藤　寛之氏

「ゲーム批評」にひとこと　ぼくはこの雑誌を買い始めてから2冊しかたってません。いったいどういう編集方針なんですか？（三重県　HN）

ね。1年間ゲームウォーカーに行ってからコンプティークに戻ってきた99年頃には完全にアダルト一色に染まってました。活動している一般ゲームメーカーはコーエーさん、ファルコムさんなど数社だけになってましたよ。そこで、それまでのハードやOSを扱う総合誌的な内容から、18禁美少女ゲーム情報に特化させるというリニューアルを行いました。ターゲットは狭まりますが、その分内容を深くしようしたわけです。ところがこれが裏目に出て、某県の不健全図書指定（※3）を受けてしまい、大変なことになりました。うちより同業他誌のほうがエロかったと思うのですが……その県の教育委員会に、どの部分で指定を受けたのか、直接聞きました。どういう基準なのか正直納得できない部分もありましたが、指定されてしまった以上は仕方がありません。社内でどうするかを検討して、18禁雑誌（※4）にしないためのレギュレーションを独自に決めました。コンプティークは18禁ゲームを扱うけど、胸ポロやモザイクシーンなど18禁CGの写真は一切掲載しないというものです。ですが、これにより内容はどうしても薄くなってしまいました。さらにこの時期は、18禁ゲーム専門誌が創刊ラッシュにより10誌以上に増えていました。これが一番苦しかったですね。知り合いのゲーム誌編集者も次々とアダルトゲーム誌にかかわるようになり、コンシューマが不況だからみんなエロに来るねぇ、なんて話してましたけど（笑）。とにかく状況は悪化していくばかりで、他誌にはないオリジナルコンテンツは何だろう？　と、ずっと悩んでました。

アニメ化する美少女ゲームが増えてきたので、アニメとゲームを合わせた切り口にしたり、描き下ろしの表紙テレカを読者プレゼントするなどを試みましたが、どうにもならない状況でしたね。

総合メディアミックス マガジン誕生

――そんな状況の中、何が転機となったのでしょうか？

加藤：これには、2年前から連載していた「.hack//黄昏の腕輪伝説」の単行本がすごく売れたことが関係しています。これが、増刷している最中に次の増刷が決まるくらいの売れっぷりで……あれには本当にびっくりしました。苦しい時期を迎えていたコンプティークにとっては、本当にありがたい売上でした。この経験から、キャラクターゲームのコミック中心の雑誌があってもいいんじゃない？　と考えたわけです。ゲームの情報とコミックや小説を一緒に載せれば、他誌ともかぶらず、読者にも満足してもらえる。メーカーとも協力を深め、半年前くらいから連載を開始してゲームの発売日に単行本が並べられれば、相乗効果で宣伝にもなる、というわけです。

ただ、コミック中心にすると横書きではなく縦書きがメインになるので、表紙を開く方向も変えることになりました。類似誌がないので営業部や取次にわかってもらうのに苦労しましたが、このリニューアルが大成功で、売上が1.5倍に伸びたんです。

角川書店にはコンシューマゲームを制作する部署もあるので、情報ページ、コミカライズ、コンシューマ化も含めた包括的な1年半のプランを提案することができます。PC版とアニメ版、コンシュ

「パソコンと遊ぶ本」コンプティークとは

「アス○ーやマイコ○に親しんできたキミには、コンプティークは不思議に見えるだろう。でも僕らは、今までのPC誌を不思議に思う」という創刊3号の佐藤辰男氏（現メディアワークス社長）の編集後記にある通り、配線図や数式が並ぶ当時のPC誌とはまったく異質の内容だった。ゲーム紹介・攻略、制作者エピソード、パックマン型ゲーム進化の系譜、たこ八郎にパンチアウトをやらせる、秋葉原のPC少年に「女の子とPCどっちが好き？」と尋ねるなど、現在も続いているゲーム誌のフォーマットとも言える企画が、創刊から3号までにほぼ出尽くしているのが興味深い。



83年11月創刊号

※3　不健全図書指定………地方自治体が独自に定める条例により、青少年に悪影響を与える出版物の販売を規制する。指定されると流通に制限がかかり、休刊に追い込まれた雑誌も多数存在する。

※4　18禁雑誌……………18歳未満禁止の雑誌には18禁であることを示すためのマークが入っている。

ーマ移植版の連動というのは、それぞれに期間が空くことも多いですが、コミック連載があれば、興味をつないでもらうことにもなり、そのタイトルにかかわっている全員にメリットがあるわけですから。

――そういう要素もあって、雑誌のキャッチが「メディアミックスゲームマガジン」に変わったんですね？

加藤：気づいてしまいましたか。さりげなく変えたんですが、『イース』のアニメ化や「ロードス島戦記」など、コンプティークはメディアミックスの先駆けだったわけで、原点に戻ったという感じかもしれませんね。

終わることのないリニューアル

――先ほど今回のリニューアルは大成功、と言ってましたが、当分リニューアルはないということでしょうか？

加藤：雑誌は生き物なので、リニューアルは1回じゃなくて、何度でも手を加えて良くしていこう、いくべきだと思ってます。10個新企画をやり、すべてが成功なんてことはありえないので、フットワークの軽さが大事だと。カタログページの純愛、凌辱などのチャートも今回のリニューアル初号（03年9月号）にはなかったものですが、これは欲しい情報だろうと思い、2号目（03年10月号）からつけました。

リニューアル後に読者が2歳くらい若返り、一番下が12歳、最も多いのが16～18歳になりましたが、ウチは18禁雑誌ではないので問題はないわけです。とはいえ、リニューアル号と2号目には、ここ3年間くらいのコンプティークでは大サービスのH度である、花園劇場という袋とじでない袋とじのようなことをやりました。ですが、これが新しい読者には人気がなかったんですよ。アンケートで「恥ずかしいからやめてください」って。自分としては思い切った企画だったのですが、リニューアル3号ではもうなくなってます。その分、カタログページの紹介タイトル数は増やしています。恥ずかしくても、購入している以上、興味がないはずはないですから。小さな紹介ですが、16歳だとこれぐらいがちょうどいいだろうと。18禁ゲームへの入門用にしてもらえばと考えています。

――読者の意見はダイレクトに反映させる誌面作りということでしょうか？

加藤：確かにアンケートの意見は重要ですが、何でもそのとおりにすればいいわけではありません。その雑誌に何が必要か見極めることが大事ですね。映画紹介とかも、アンケートでは絶対に人気は取れないけどウチには必要なものです。

今回のリニューアルは大成功しましたが、自信は全然ありませんでした。結局はやってみないとわからない部分ですから。他誌に勝とうとか、部数を伸ばそうという気はなくて、雑誌を続けながら、副産物であるコミックを多く出せるようになれば、という考えしかありませんでした。ただ今回のリニューアルでは、ページを大幅に増やすけど、値上げはしない、この考えだけは最初から持っていましたね。慣れないコミックを含む大幅な増ページにもかかわらず、リニューアル前とほぼ同人数で作ったスタッフには本当に感謝しています。リニューアル成功もみんなのおかげですよ。私は編集として5年も、コンプティークにかかわっていますが、やっと若い者に任せられるな、と思いました（笑）。

――では最後の質問として、雑誌を続けていくうえで大事なことは何でしょうか？

加藤：私の場合は、20年続いた雑誌ということもあり、ここで途切れさせちゃまずいというプレッシャーがあります。そういう意地みたいなものが、今まで続けてこれた一番の理由だと思います。

PC、コンシューマを問わず、ゲーム業界は大変厳しい状況で、うちと同じくらい長い雑誌が休刊したりとつらい時期が続いていますが、私の代で終わらないようにいろいろと考えていこうと思ってます。時期は未定ですが読者参加企画もやりたいと思ってますんで、今後どう変わっていくかも含めて見守ってほしいですね。

――ありがとうございました。

「ゲーム批評」にひとこと
ゲーム好きな人であっても、自分の子供にはやらせたくないゲームとかあるんじゃないのかな……と思った今日この頃。
（長野県　世迷い子）

ゲーム批評編集とライター陣が選ぶ

必読のゲーム単行本10冊

ゲーム誌を制作、執筆する者として、自身を持ってオススメできるゲーム単行本を紹介。生暖かい冬の電車のお供に１冊手に取ってみてはどうだろうか!?

〝ポケモン現象〟とは何だったのか



「ポケモン・ストーリー」
著：畠山けんじ・久保雅一
発行：日経ＢＰ社
定価：1,400円

TEXT BY　卯月鮎

世界的に大人気を博した『ポケモン』は、その地味なスタートから考えると世紀の大逆転を果たしたソフトだったと言えるだろう。その奇跡の裏側には、運がいいというだけではない、いくつものポイントがあった。この「ポケモン・ストーリー」は、『ポケモン』のサクセスストーリーを関係者のインタビューを入れつつ、順を追いながら振り返っている。第1章では、6年の歳月をかけてゲームが完成するまで。第2章では、ブレイクからアニメ化、そして〝ポケモン事件〟、第3章は世界進出。第4章には田尻氏のロングインタビューも掲載されている。「日本初、親子で読めるビジネス書」を売り文句に、漢字にはふりがながつきで、ビジネス書特有の読みづらさは薄い。

やや比重がゲームそのものよりはキャラクタービジネスによっているが、なぜ『ポケモン』がここまで熱狂的に受け入れられたかをひもとくには重要な一冊だ。今だからこそ『ポケモン』を一度外から眺めてみてはどうだろうか。

大河歴史小説!?　任天堂の野望



「ゲーム・オーバー　任天堂帝国を築いた男たち」
著：デヴィッド・シェフ
訳：篠原慎
発行：角川書店
定価：2,300円

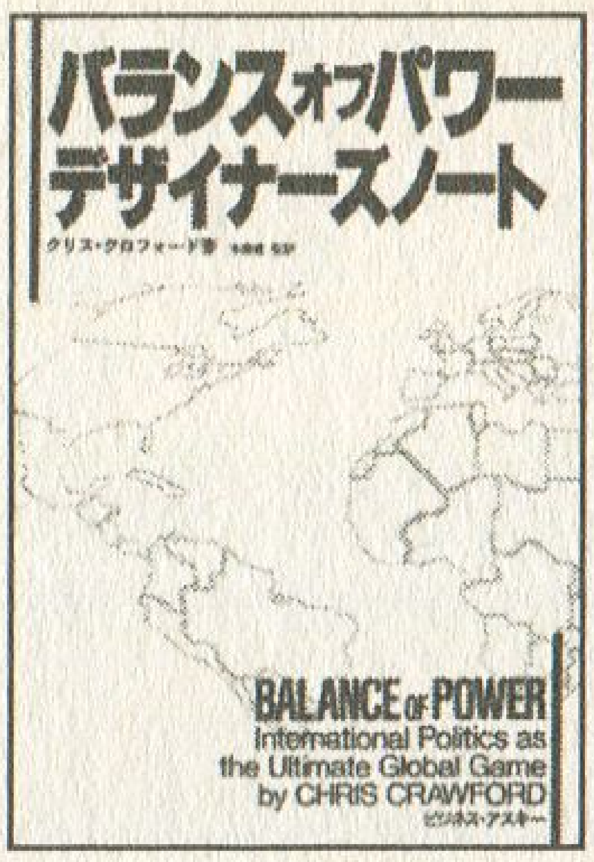
TEXT BY　卯月鮎

私たちにとって任天堂は身近な存在だ。しかし、あなたはその任天堂をどのくらい知っているだろうか。あまりに近過ぎると、かえって見えないこともある。

本書は、カリフォルニア在住の記者・ライターのデヴィッド・シェフが、任天堂を分析したノンフィクション。アメリカ、ヨーロッパなど、世界中の市場を任天堂が席巻した理由をデータや取材をもとに検証している……と書くと堅そうな本に思えるが、実はこれ、大河小説的な読み方をすると楽しい。「房治郎には後継ぎの息子がいなかった。任天堂を家業として存続させていくには、古くからの慣習に倣って、後継者になりうる男を娘貞の婿養子として迎え入れなければならない。……こうして1929年、金田改め山内積良は任天堂の二代目社長に就任した」。と、こんな具合。任天堂がまるで異国の名家のように思えてくる。「任天堂ってこんなふうに見ることができるんだなあ」と、新たな驚きに浸れること請け合いだ。

「ゲーム批評」にひとこと
やっと正常（?）に戻った。「モー娘。」特集の時は幻滅したもの。作り手はどうあれ、買い手は硬派が多いんだから。アイドル見たきゃ、アイドル本買ってるって。（東京都　蝦名崇裕）

ゲームデザイナーの本質が垣間見える



「バランスオブパワー
デザイナーズノート」
著：クリス・クロフォード
監訳：多摩豊
発行：ビジネス・アスキー
価格：

TEXT BY　米光一成

合衆国大統領もしくは共産党書記長となって、さまざまな外交・内政を行っていく戦略級シミュレーションゲーム『バランスオブパワー』は、正直なところゲームとして気軽に楽しめるものではなかった。すぐに核のボタンが押され、ゲームオーバーになっちゃうからだ。繊細にバランスを取りながら世界破滅をいかに先延ばしにできるか、という勝ちも負けもないゲームなのだ。だが、このゲームを遊んだ人で、ゲームの可能性をその中に見つけ、感動した人も多いはずだ。そして、この本は、ゲームデザイナー本人が、ゲームシステムについて、何をシミュレートし、どうゲーム化したかを執拗に書きつづった本なのだ。各国の成熟度、侵略度、反政府軍兵員数を求める公式などありとあらゆる世界戦略を数値化／計算式化していく数学妄想的奇書としても読める。また地政学の本として国際世界の関係性を考える本としても読める。もちろんゲームデザインについて1つのゲームを題材に深く解説した本としても読める。

全盛期とも言える　あの時代を体験できる



「ゲームの大學」
著：平林久和・
赤尾晃一
発行：メディアファクトリー
価格：2,800円

TEXT BY　米光一成

架空世界のバーチャルキャンパスという設定で、ゲームの内容だけでなく、ビジネスモデル、流通、産業、ゲームデザインなどさまざまな側面から幅の広い視野で、ゲーム世界を考察・検証した名著だ。A5判で400ページ近い本だが、わかりやすく明快な文章のおかげでスラスラと読める。96年発行のため、〝ウインドウズ95はゲーム機を駆逐するか？〟なんて項もあったりして、さすがに扱われている事象は古臭くなっている。が、この本から分析抽出されていることは今でも十分刺激的だし、考えるに値する。それに、若いゲーム関係者および志望者にとって、混沌としていたこの時期から見るゲーム世界を読むことによって体験できるのは、ノスタルジックな興奮（中古流通、次世代としてのCD-ROM、X・BANDによる通信等々）だけではなく、ゲームの未来を考えるツールとして有益だろう。とはいえ、この10年でゲーム世界も大きく変わってしまった。2005年度版「ゲームの大學」をぜひ出してほしい。

真実が内包された〝業界本〟



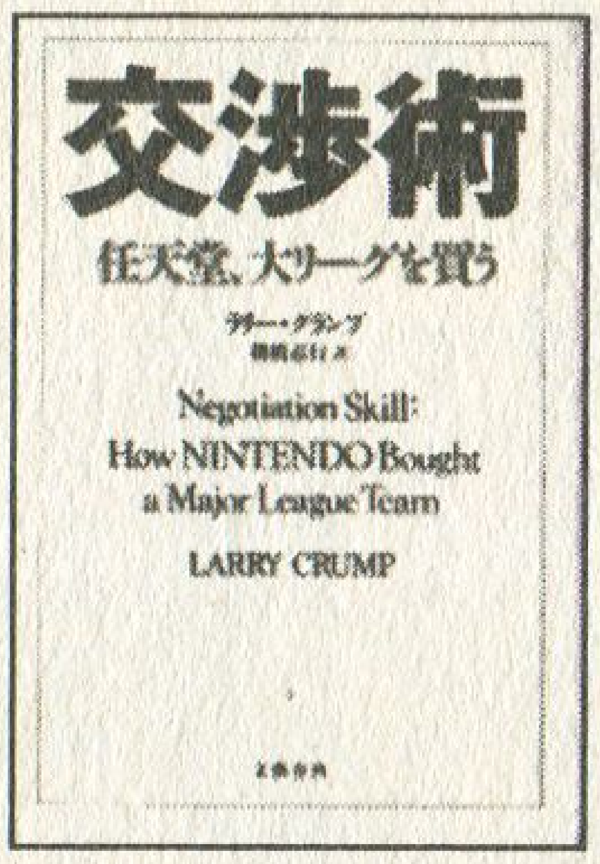
「プレイステーション
大ヒットの真実」
著：山下敦史
発行：日本能率協会マネジメントセンター
定価：1200円

TEXT BY　里内武志

すべての現実には事実と真実がある。客観的な認識を備える事実に対して、そこに内包された主観―知る人ぞ知る事実―を真実と呼ぶならば、この本の中には間違いなく―紛れのない真実―が存在し、書かれている。これまでにも多くの「ゲーム業界解説本（暴露本）」に目を通してきたが、すべて、と言っていいほどに針小棒大に事実をねじ曲げた（業界関係者にとっては）読むに堪えない興味本位の代物ばかりであったが、本書の内容には間違いのない業界人にとっての〝同時代性〟を感じる。それは単に新聞記事などの文章を補完する資料などからではなく、「あれは、こうだったのか！」と同じ業界にいた者も感じ入る要素に満ちているのだ。これは、おそらく著者の旺盛な取材力と適切な取材対象者に遭遇できてのたまものであろう。惜しむらくはPS誕生に至るまでの深いエピソードに対して、尻切れトンボ感になってしまったPS発売後の内容である。続編に期待してしまう〝不思議な業界本〟でもある。

「ゲーム批評」にひとこと
ハガキ用の住所シールみたいなものをつけて下さい。（高知県　糧満）

ゲームはゲームでも ベースボールゲーム



「交渉術　任天堂、大リーグを買う」
著:ラリー・クランプ
訳:棚橋志行
発行:文藝春秋
定価:1942円

TEXT BY　里内武志

交渉術、というTVゲームとは縁がなさそうに感じられるタイトルではあるが、副題につられて本書を手にした。内容はゲームはゲームでも、ベースボールゲームとそれにまつわるビジネス、そしてアメリカ文化についての比較文化論であるが、もともと野球と任天堂が大好きな私は、TVゲームについてほとんど触れられることのない本書ではあっても、夢中になって読み進めることができた。それは任天堂という企業、および関係者の持つポリシーの素晴らしさが行間に満ちあふれていることに起因している。本書が書かれた当時と今日とでは、日本人の大リーグに関する認知度、アメリカ人の日本に対する認識に格段の違いがある。〝自由の国〟と言われながらも厳然と存在する差別意識に任天堂が挑戦、ではなくて溶け込んでいく姿勢に、ゲームソフトだけからは見えてこない同社の素晴らしさが感じられるとともに、大リーグで多くの日本人プレイヤーが大活躍する今日の礎も見いだせる好著である。

人生の反面教師とも言えるか!?



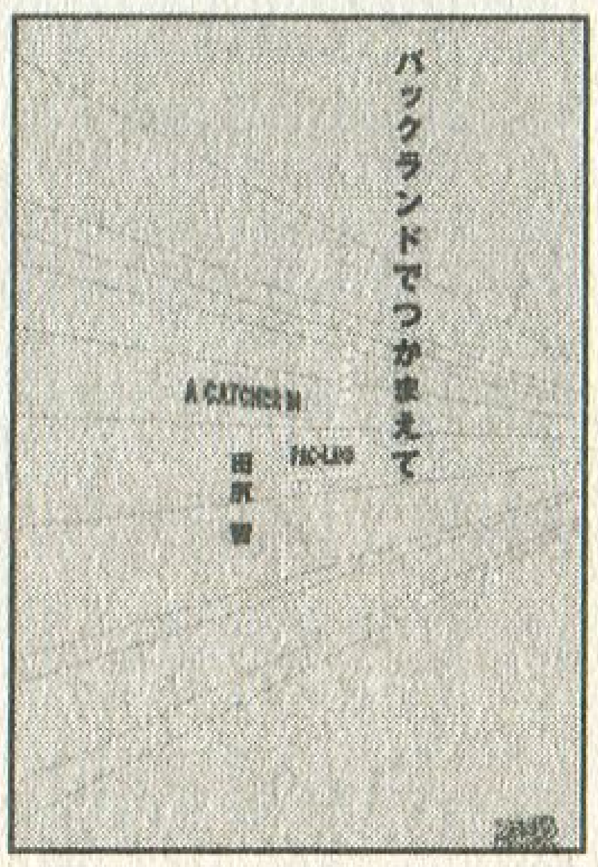
「ゲーム Super 27 years life」
著:飯野賢治
発行:講談社
定価:1,300円

TEXT BY　多根清史

『Dの食卓』のホラー描写で世間をにぎわせ、『エネミー・ゼロ』では急きょ、PS→SSに乗り換えを発表したりと、純粋に騒がせることが大好きな男・飯野賢治。本書はそんな「ゲーム業界の風雲児」の半生を急ピッチで書いた自伝だ。中学生のころに、同級生にイジメに遭った経験から、ソニーとの打合せで冷たくされたことを思い出すし、恩師に勧めてもらった『方法序説』から「たとえば、『エネミーゼロ』って、『我思うに、我あり』じゃない?」と形而上学的に飛んじゃうしで、栴檀は双葉よりイノケンだった!

処女作『十和田湖殺人事件』がプログラムコンテストに入賞してから、例の「20万円限定パック」にいたるサクセスストーリーは、「上がり」の後の余生という感じ。正直、高卒後に教材を売る会社に就職し「俺はゴミでも、やる気のある燃えるゴミだ!」と吠えて退社。「二つの会社に入って辞めて、足しても一五時間ぐらい」という不遇の季節こそ、もっとも光り輝いたんじゃなかろうか。

〝はみ出し〟のない〝開発者〟の「作品」



「パックランドでつかまえて」
著:田尻智
発行:エンターブレイン
価格:1,000円

TEXT BY　多根清史

80年代にゲームとともに青春を過ごした人なら、本書の中に、かつての自分の姿を見つけるだろう。よって、これは厳密には、著者本人の「自伝」ではない。人生からゲームへの関わりを〝切り抜いて〟記述すると、多分に「編集的」になりやすいのは自然だ。だが、田尻の筆は、より最大公約数に近い「共通体験」のエピソードに徹している。取り上げられたタイトルを追っても、『スペースインベーダー』、『ギャラガ』、『ゼビウス』、『ドルアーガの塔』など、共感のたやすいメジャーな作品に限られており、偏食のような〝はみ出し〟が見られない。そして、田尻の持つ独創性は、語られない「闇」の部分に根ざすはずなのである。

しかし、それでも本書の価値は、少しも損なわれない。主語が「あなた」にも「君」にも置き換えのできる構造は、『クインティ』や『ポケットモンスター』と共通する「ゲーム」そのものだ。これもまた、本の形を取った〝開発者〟田尻智の「作品」である。

「ゲーム批評」にひとこと　休刊ゲーム誌の元編集長による、現役ゲーム誌批評なんてどうでしょう？（宮崎県　ぶうかJターボ）



オフラインでは味わえない まったく新しい感覚を

今、ネットゲームは最も勢いのあるジャンルだ。だがネットゲーム雑誌の場合はというと、いくつもの雑誌が休刊に追い込まれる厳しい状況。しかしその中で、この本は増刷を繰り返している。

著者である永田氏が『FF』の世界を楽しむ様子が描かれているのだが、それは優秀な旅行記を読んでいるかのような気分にさせ、ネットゲームをあまりやらない私のような人間でも『FF』の世界に行ってみようかな……という気持ちにさせてくれる。「遊んでみたい」ではなく「行ってみたい」と思わせたことがポイントだ。ネットゲームはゲームであってゲームではない。そこには普通に人がいて、その世界でしか通用しない言葉、習慣、そして大げさに言えば文化がある。その文化というあいまいなものが、27万字という圧倒的な文章量でつづられている。それを一気に読ませる永田氏の文章力もさることながら、この本にある「ゲームの面白さの見せ方」は今の時代に必要な何かが詰まっていると思うのだ。

「ファイナルファンタジーXI
プレイ日記
ヴァナ・ディール滞在記」
著：永田泰大
発行：エンターブレイン
価格：950円

TEXT BY　津田清和



セフィロスとクラウドが ヤらないのはわかってます、はい

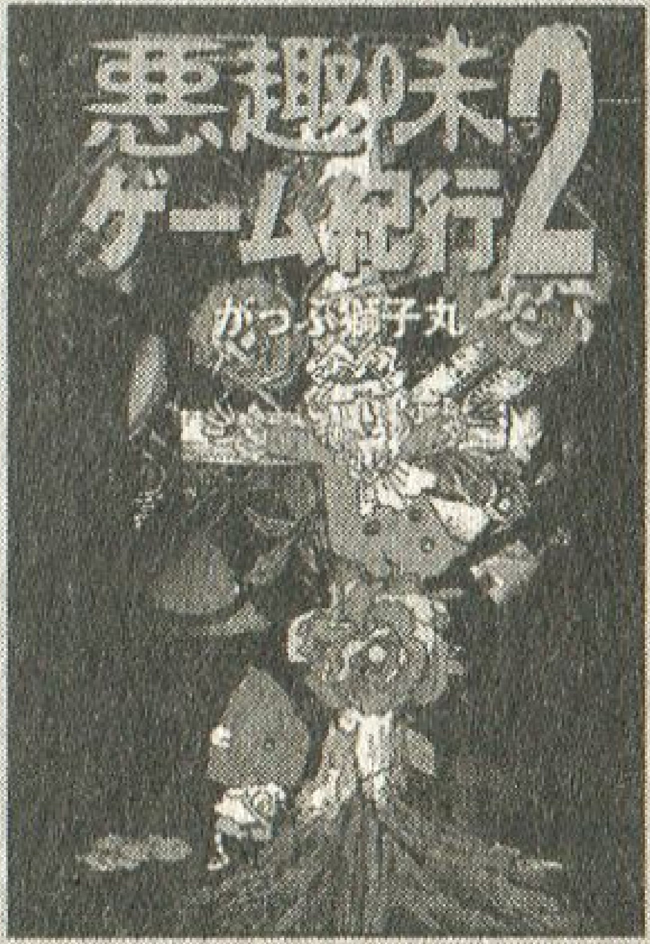
どういうわけか、一部女性は男と男をくっつけたがるものらしい。古より存在する「やおい」という、簡単には語れないジャンル。そしてそれはゲームも例外ではない。ゲーム中では敵同士な二人が、なぜかラブラブな朝を迎えたりする同人誌は世の中に多数存在する。

そんな女性の不思議な行動を、男性ライターが紹介するのがこの本だ。女性にしかわからないものを男性が書けるわけないじゃん、と思うなかれ。確かにより突っ込んだ分析はなされていない。しかし、冷静に、普通の遊び方との違いを丹念に偏見なくまとめたこの本は、それ故に一部女性独特の遊び方の不思議さ、熱さ、そして豊かさが伝わってくる。本誌は内容故に女性に人気が出た本だが、男性視点で書かれているだけに男が読んでも問題ないハズだ。鈴木氏独特の愉快な文体もこのテの内容に関する男性の生理的嫌悪感を和らげるのに一役買っている。ゲームの楽しみ方の幅を知る意味でも女性向けだが男性にも読んでほしい。

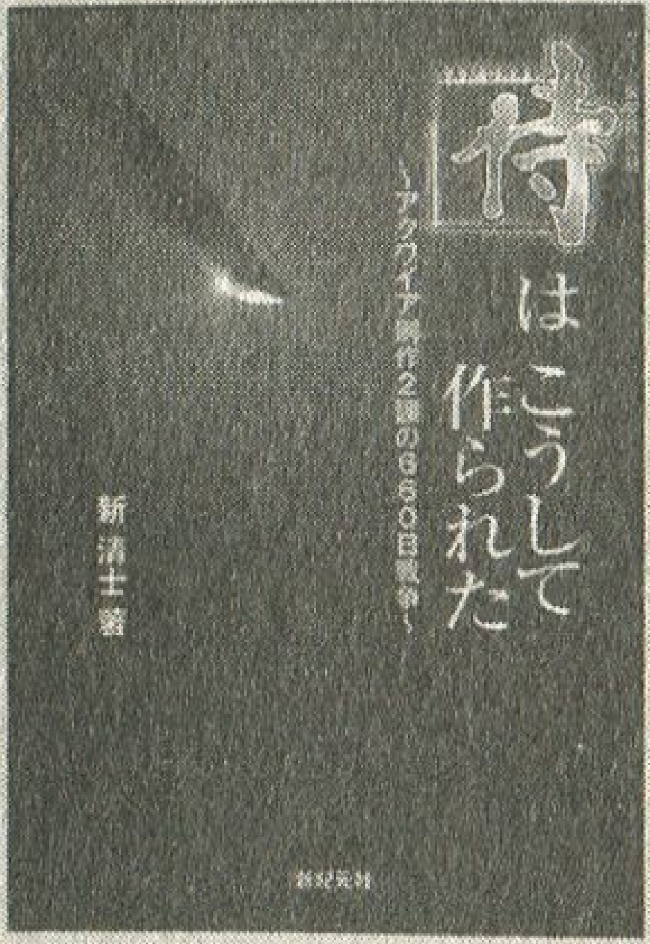
『煩悩ゲームの世界』
著：鈴木純平
発行：キルタイムコミュニケーション
定価：950円

TEXT BY　津田清和

ゲーム批評執筆陣の単行本



「悪趣味ゲーム紀行2」
著：がっぷ獅子丸
発行：マイクロデザイン
定価：1200円



「侍はこうして作られた～アクワイア制作2課の660日戦争～」
著：新清士
発行：新紀元社
定価：1600円



「ベストセラー本ゲーム化会議」
著：米光一成・麻野一哉・飯田和敏
発行：原書房
定価：1300円



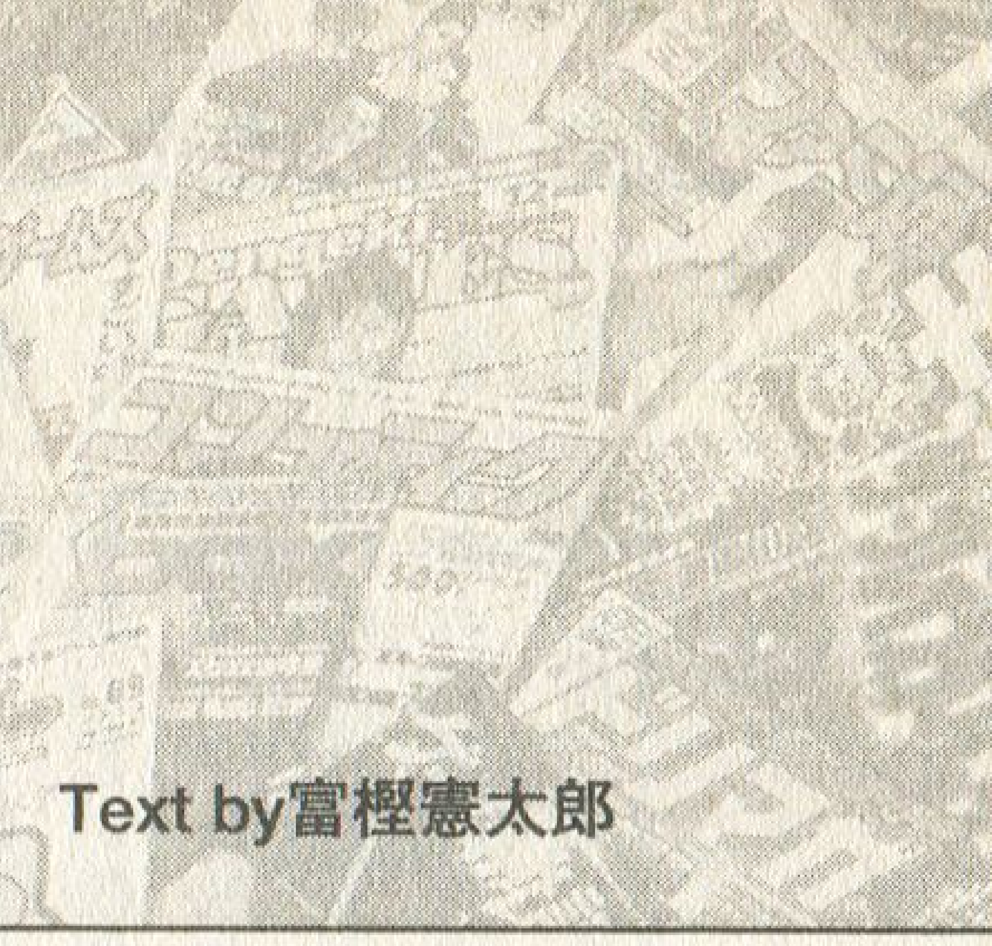
「超クソゲー revolutions」
著：多根清史・箭本進一・阿部広樹
発行：太田出版
定価：880円

「ゲーム批評」にひとこと
巻頭特集記事だけ紙が違うのは、ね～んでか。（高知県　EAP）

執筆経験者が解説！

イマドキの攻略本

Text by富樫憲太郎



**攻略本は、なければクリアできないタイトルがあるほど、昔は重宝されていた。
だが、そんな攻略本も傾向が変わってきているらしい。
では、どのように変わってきたのかを見てみると……**

出版社ごとの差異が希薄化

ゲーム関連の本というと、雑誌の他に攻略本なるものがある。それこそ一昔前は、そのゲームの専門書として不動の地位を確立していたと思われるが、ネット上で得られる情報の質とスピードが格段に向上した昨今、情報の特異性は希薄化しているのも事実。攻略本を書いて生計の足しにしている身として危機感を覚えずにはいられないというのに、本誌編集部から「攻略本って数出してるわりに出版社ごとの違いも薄いと思うんだけど、そのへんどうよ?」とまで言われる始末だ。

確かに装丁はもとより同タイトルの攻略本は構成が似通っていたり、早売りの本などにしても〝攻略〟とうたうには内容に乏しくて比べるに値しなかったりと、選ぶ側にしてみたら多少の文句もあるかと思うが、そうはいっても事情というものがあるわけで……。

というわけで、その事情について少しだけ説明してみよう。

出版社とメーカーのパイプとは?

そもそも攻略本を出す出版社は、以前に比べてかなり限定されたが、こうした攻略本出版を続けられる会社は、メーカーとの協力体制ができているものだ。その中でもコナミやカプコンに強い双葉社、任天堂に強いマイコムなどは、メーカーとのつながりをアピールすることで独自性を得た感もある。

出版社は本を出し続けることで経営が成り立つところなので、本来なら多数のメーカー、タイトルに対して出版契約を結べればベスト。しかしメーカーと出版社の両者にすれば、同一タイトルの攻略本が多数の出版社から何冊も出ては具合が悪い。そこで出版社はほかのメーカーの攻略本を出さない、または控えることで、そのメーカーのタイトルに対して優先的に攻略本を出版しやすくなる。ビッグタイトルを抱えるメーカーとのパイプをつなげておけば、そのタイトルの本を出せないという事態は避けられるようになるのだ。

ただ、これらのメーカーが攻略本出版を特定の会社に一本化しているわけではなく、エンターブレインやソフトバンクあたりの代表格でも出版している。これはメーカー側にとってみれば、宣伝あるいは販売促進のために、あらゆる媒体と持ちつ持たれつの関係を保つ必要があるからで、ビッグタイトルほど複数の攻略本が出版されるのは仕方ないことだ。もっともその一方で、デジキューブやコーエーのように、自社出版でまとめてしまう場合もあるが……。

あるようでない出版社ごとの違い

このように同一タイトルに複数の攻略本が出ると、今度はどの本を買えばいいかわからなくなるかと思う。前述したように、構成が似通った本が出回っているのも事実だからだ。が、これについては、関係者の一員として仕方ないとしか言えない。なぜなら、元にするゲームがひとつで同じものだから。完全攻略の仕様にすればするほど、作りが似るのは当然で、見やすさ

週刊少年誌系



探偵学園Q　名探偵はキミだ！
公式攻略ガイド
定価：1,000円

上記は集英社の攻略本ではあるが、講談社、小学館も攻略本は出している。主に各誌の連載コミックでゲーム化したものが中心ではあるが、ゲーム化を担当したメーカーの他のタイトル攻略本も幾つか行っているのが特徴。

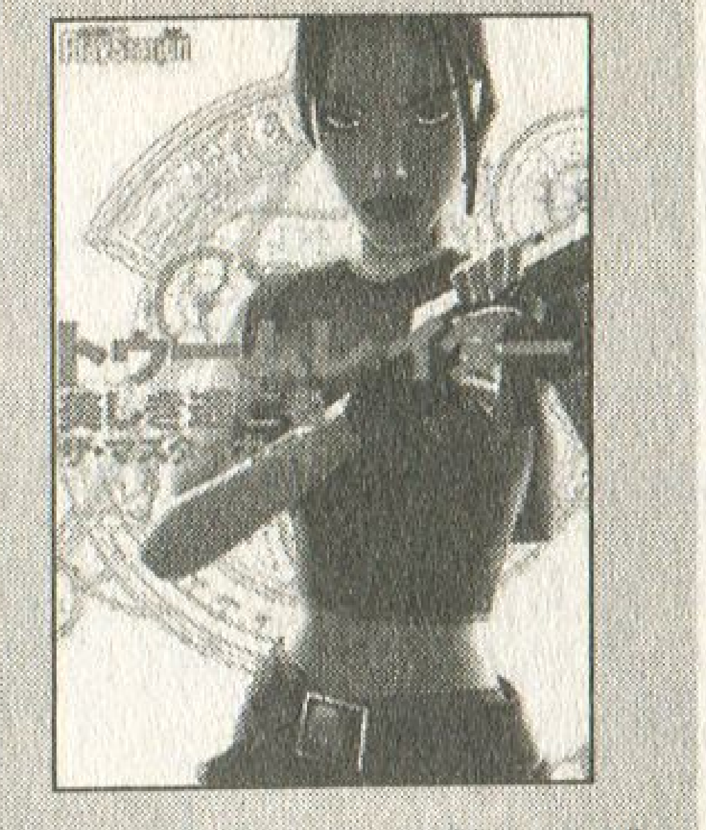
双葉社



ワールドサッカーウイニングイレブン7
マスターリーグ究極バイブル
定価：1,200円

コナミとカプコンとの協力体制が異様なほどに強い出版社。なぜこれほどまでに太いパイプを持っているのかは分からないのが、気になるところ。とにかく謎の多い出版社だが、上記の「完全攻略」シリーズは重宝することこの上ないことは確か。

メディアワークス



トゥームレイダー 美しき逃亡者 ザ・マスターガイド
定価：1,200円

メディアワークスというよりは、電撃系といったほうが手っ取り早い。こちらも前出2社同様に分け隔てはない。とは言え、この「電撃」の2文字はあらゆる分野の媒体に使われているので、ある意味で一番目を引くことは間違いない。

エンターブレイン



新約 聖剣伝説　解体真書
定価：1,600円

「大丈夫、ファミ通の攻略本だよ」というキャッチコピーは、広く一般の層にも浸透している。ここら辺は、さすがゲーム誌随一の発行部数を誇るだけある、といいたいところだが、大丈夫じゃないことが多々あるのはいかがなものだろうか。

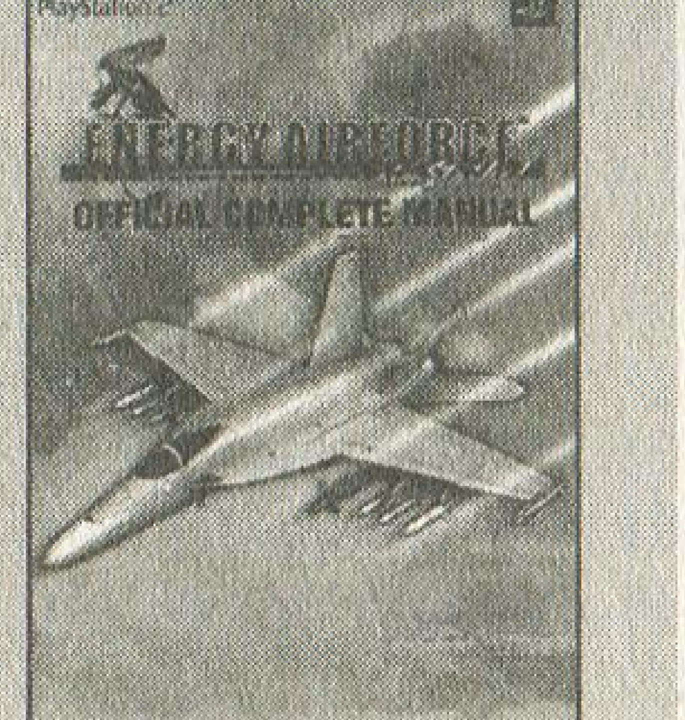
メーカー系



テイルズ オブ シンフォニア
公式コンプリードガイド
定価：1,700円

上記写真は最近新しく参入したコナミのものではあるが、自社出版に切り替えているメーカーは多い。前出した双葉社のように、発行元はメーカーで、発売を出版社というスタイルではあるが、こちらのほうがメーカー前面出しの印象は高い。

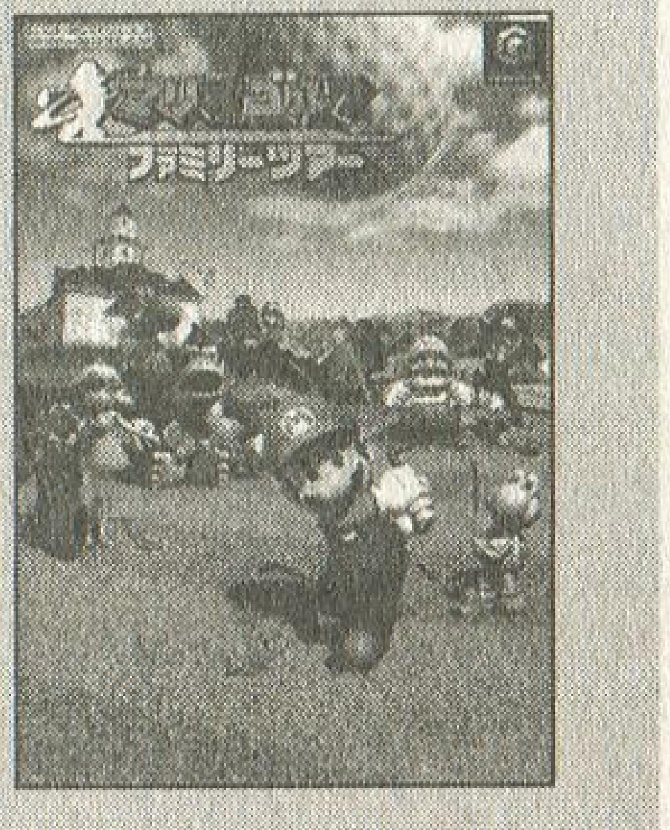
デジキューブ



エナジーエアフォース エイムストライク!
オフィシャル コンプリート マニュアル
定価：1,200円

スクウェアの子会社だが、いまいち立場は微妙なメーカー（出版社？）。「アルティマニア」シリーズなど、力の入れようからして、メーカー直属というイメージは確かにあるが、上記写真のような他メーカーのものも扱う。

毎日コミュニケーションズ



Nintendo DREAM 任天堂ゲーム攻略本
マリオゴルフ ファミリーツアー
定価：950円

昔は小学館の独壇場だった任天堂系の攻略本に数年前から、突如参入した。もちろんこれには任天堂系ハードの専門誌を行っている経緯はあるが、上記のような重要なタイトルを任されているのを見ると、優先度はこちらが上かもしれない。

ソフトバンク・パブリッシング



SHADOW TOWER ABYSS
公式コンプリートガイド
定価：1,600円

エンターブレインと同様、タイトルに対して分け隔てないのが特徴。ただこちらは決まったキャッチコピーもなく、目のつきやすさという点では劣るか……。とは言え、選定しているタイトルには珍しいものも多く、あまり問題はないか。

の工夫が出尽くした感もある。出版社が違っても内容が似るのには、こうした理由があるのだ。

　とはいえ、競合する場合は最低限の差異化を図る必要があり、その折衝案をメーカーと出版各社で相談することになる。具体的には、ソフトと同時発売で書店に並ぶのは一番早いが攻略範囲を限定したものがひとつ。そしてソフトから一ヶ月遅れでも、データや裏仕様を網羅した完全攻略のもの。さらに、本の販売は最も遅れるが、キャラクター設定集や開発者インタビューなどの企画を取り入れたもの。と、このように発売時期と内容を分けて、出版各社が独自性を持つようにするパターンも多い。

　一社の独占出版なら、こんなことをせずとも本当の完全攻略本を出せる。しかし、競合することになったら、お互いに業界のパワーバランスを崩すようなことは避けるのだろう。こういった事情がある以上、複数の出版社から攻略本が出るときは、発売時期を調べておくだけでもニーズに合った買い物ができるのではないだろうか。

夢を追うすべての若者たちに

まず必要なのは人間性。社会人としての礼儀や常識をわきまえていなければ、仕事なんてできないのだから当然だろう。

これを前提として次に来るのが、強烈すぎる個性は編集者には向いていない、ということ。視野が狭くては、良いものなど作れるはずもない。編集の仕事はあくまで、全体のイメージを作り、そのイメージを原稿にできそうなライターを選定し、発注すること。その点では、強烈な個性は、ライター業に活かされる。だけど、ライターも「その分野が得意でどんな観点からでも書ける」ならともかく、「これでしか書けません」では、その時にしかお呼びはかからない、なんてこともある。

入れば実力の世界だが、そこに至るまでという意味でなら、運の要素は多々ある。

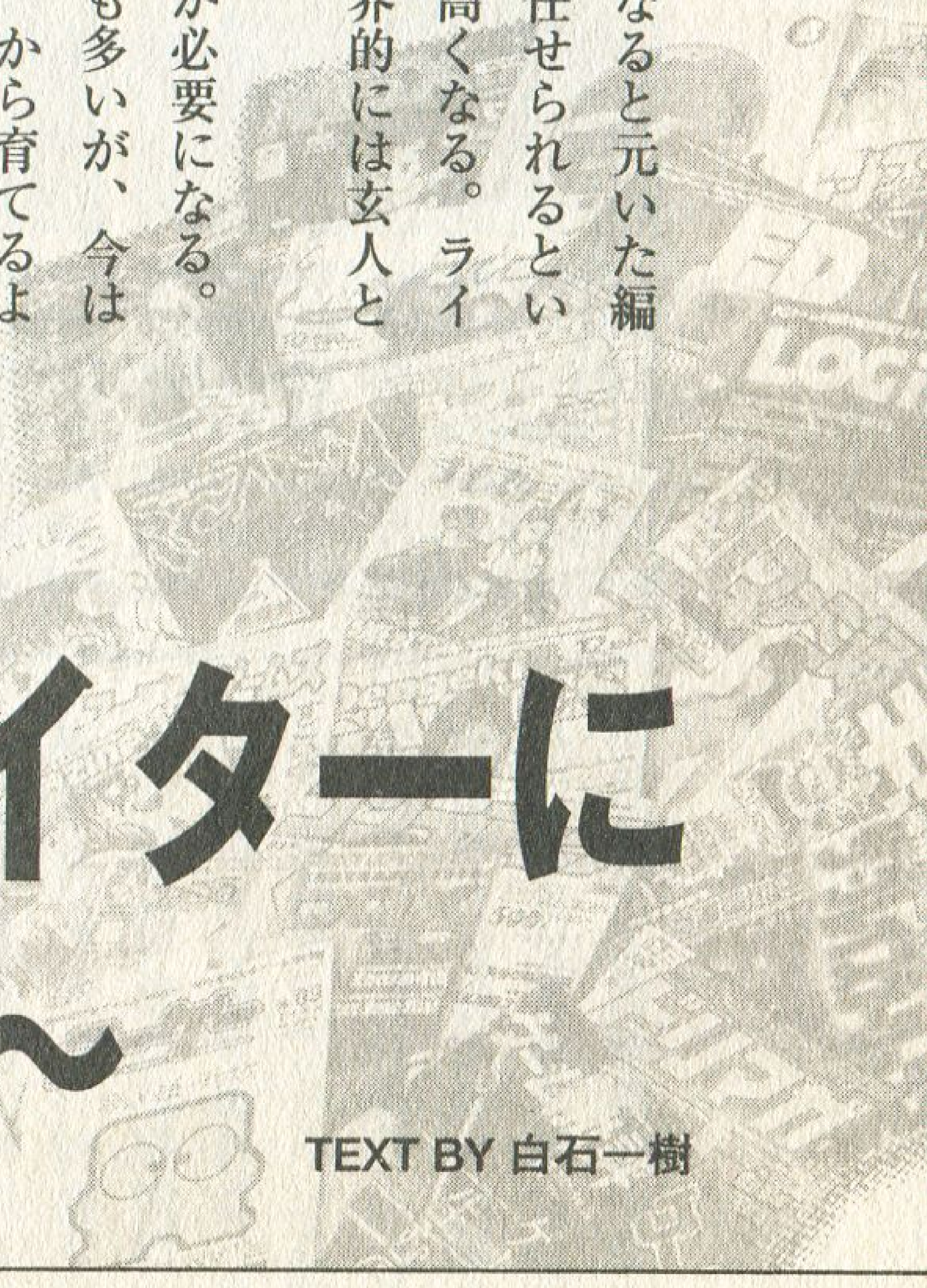
私事で言えば、「ゲーム批評」で書かせてもらえることになったのが運。今回、こんなことを書けるのは、売れないライターくらいしかいないだろう、ということで……。

ただし強敵もいる。それは編集者をやめてライターになった人間だ。もともと、ライターになりたくて編集者になる方は多い。そんな事情もあって、編集者からフリーになると元いた編集部はもちろん、編集業務まで任せられるということで、必然的に利用頻度は高くなる。ライターとしてはルーキーでも、業界的には玄人という、とんでもない図式だ。

編集者になるには、もっと運が必要になる。大手は新規に募集をかけることも多いが、今はどこも中途採用が主。そりゃあ一から育てるよりは、育った人間を使うほうがやりやすい。では、中小なら空きはあるのか？　と言えば、こっちのほうが経験者に固執する。なぜなら、中小のほうが瞬時に傾く。だからこそ、より安定性を求め、経験者を中心に採用するのが常識だ。

しかも厄介なことに、長引く不況の影響もあって、編集者も余っている。経験者を探して、困ることはないのだ。じゃあ空きなんてできない？　そのとおり。空きはないのだ。だからこそ運。それ以外では、よほど人間として優れているか、初心者らしからぬ鋭い視点を持っているか、くらいじゃないと採用は難しい。

私だって、この道で食っている人間だ。甘い夢を語って、他人の人生を狂わせたくない。辛勝とはいえ、自民党が政権を保持した今、しばらく続く「痛み」の世の中だからこそ、覚悟を決めてこの業界に挑んでほしい。



最後はやっぱり時の運

ゲーム系編集・ライターになるには〜現実編〜

TEXT BY 白石一樹

嘘は良くないし、甘い夢を見させるのも良くないのだ。
某首相が言うように、「痛み」に耐える世の中だからこそ、現実を示すのが一番だろう。

第2特集総論

TEXT BY 編集部

ゲーム誌・インターネット どちらだけという問題ではない

きれい事に聞こえるかもしれない。偽善だと思われるかもしれない。だが、共に必要としている人間が必ずいることは間違いない。

安易な判断は視野を狭めるのみである

インターネットと紙媒体は違う。メーカー広報諸氏にゲーム誌の必要性を尋ねた際、一番多かった解答だ。

現在、パソコンの普及率自体は、安定期に入ったとはいえ確実に高まっており、インターネットの利用人口も多い。だがそれも、能動的か非能動的かとなると、話は変わる。パソコンを持ってはいても、人によって使い道やチェックするWebサイトは決まっている。注目していないメーカーのサイトは絶対に見ないだろう。ましてや、弊誌のように業界事情を取り扱っているWebサイトは、よほど能動的な方でなければ、存在の確認すらしないだろう。

一方、ゲーム誌というものは、新しい情報に流れていくのが常。よほどの大作でもない限り、1回だけ、それもかなり小さな取り扱いで終わることも多い。そんな時にこそメーカーが持つサイトの出番となる。メーカー自身が出すタイトルなのだから、興味を持って訪れてくれた方のために、全力を持ってアピールできる場でもあるし、おひざ元でもあるため、速報性という点で他に勝るものはない。

ここまでだと、ゲーム誌なんて必要ない、という方も多いと思うが、勘違いに気付いてもらいたい。確かに大作ではないタイトルの扱いが小さいのは事実だ。だが、その小さな扱いさえもなければ、気付かれることなく沈んでいくタイトルは多々ある。だからこそ、取り扱いの大小はあっても、満遍なく取り扱うゲーム誌は必要なのだ。とは言え、いくらゲーム誌だからといっても、すべてのタイトルや事柄に対して、完全なフォローはできない。各誌にページ数や発売時期の問題があるのだから、当然だろう。だからこそ各誌で特徴が出てくるのだが、それも、マイナータイトルは取り扱われないからといって、すべてをマイナーで固めては、初めから誰も手に取ってくれない。なんとも頭の痛い問題だが、このような、さじ加減の問題も出てくる。

情報というものは、必要な方がいれば、必要ではない方もいる。必要でないなら読まなければいい。極論だが、正論でもある。しかし、われわれは日々多くの方が求め、必要としている(はずの)情報を提示し、常にその努力は怠っていない。最終的な判断はユーザーに委ねられるのだろうが、安易にインターネットだけでいい、雑誌だけでいい、という考えは持たず、広い視野でとらえていただければと思う。

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第16回！

悲しく　楽しい　ゲーム業界　裏事情

Written by
橋本和明

大手会社だって遊園地やスポーツジムを運営しちゃう昨今。今やゲームだけじゃ、食うのは難しい世の中。子どもの夢ナンバーワンが「ゲームクリエイター」だったのもすでに遠い過去。もしかしたら10年後はゲーム業界が万年人手不足という時代が来て、ゲーム制作者の平均年齢が50代突破とか大変な事態になるかも、ってな斜陽っぷり。しかし元気に働くゲーム制作者たちはいる。彼らはなぜこの業界にいるのか。不景気で転職が難しいからか。いいや、彼らは業界に「優越感」を持っているのだ。ではゲーム業界のどこが「ほかよりイイ」のか、いろいろと聞いてみた。

第16回　ゲーム業界人の優越感

☆ 時間に自由が利く

徹夜などが続くため、労働監督局に入られることが頻繁にあり、形ばかりの連続休暇が与えられるのがこの業界。休みは平日で、当然休めるのは同僚だけなので、職場の人と遊び「平日に遊園地に来れるのは俺たちだけだ」と金のある無職のようなことを言う。だけど普通の人とは違う、すべてを捨てて得た休日だからといって、決して優雅でもない。本当のメリットといえば、ハードな勤務体系から、出勤時間が決まっていない「寝たいときに寝る」、というケダモノのような生活かも。まあ、現場クラスだけなので、他の部署は普通の定時出勤、夜中解散というモーレツサラリーマン状態になるけど。

☆ 有名人と知り合いだ

ゲームが好きだからこそ言うのかもしれないが……有名タイトルを例に挙げ、名刺交換しただけでも「こいつ俺の知り合い」と語る奴がいる。その結果自分も「同じレベル、世界の人間」と偉そうにし、酒とともに鼻息も荒くなるのだが、知り合いだからといって仕事を頼めるわけではなく、その人の発想力や技術力があるわけでもない。ついでに、その「有名人、有名作者が知り合い」というのをかさに着て、他人の作ったものを批判する姿はもう最低。じゃあお前は作れるのか、と。「俺は一緒に仕事したことある」と言うのも、ゲームは集団作業で、本人には見られていない可能性があるので要注意。

☆ 収入が多いぞ

ゲームはヒット作品やったから給料が高いとか、一発当てれば金持ち、と言う人がいる。確かにベンチャーならそういった人も少なくない。だけど今のゲーム制作は、出来うんぬんよりも、売り方のほうが大事。その証拠にキャラクター版権ゲームは、内容がアレでも宣伝や知名度が高いからよく売れる。結局お金を出してくれるスポンサーが必要なわけで、そんなコネがあれば、何やってももうかると……。さらにそういう夢を語るヤツに限って会社員だったりする。当たってもうかるのはお前じゃなくて会社、と言ってあげるのが良いのか悪いのか。給料が高いのもあれだけ働いているなら、そりゃ……。

イラスト：安本豪“Ieye”



どこの業界でも近似した優越感はあるでしょ？　というようなものばかりだけど、ゲーム業界は今や斜陽チック。実は幻想を基にしたものだったりする。本来のゲーム業界は、夢を与えることができるすてきな業種だ。子どもの思想を成長させ、未来を創ることに優越感を持つべきだったのに、今や他の業種と変わらない、負け犬の遠吠えに近い優越感しか持っていない業界人が増えてきたのが、ちょっと寂しい。日頃の昼夜もない生活の間、少しの暇にでもいいから、なんでゲーム業界にいるのか、キチンと考えてほしいなぁ……。

1分でわかる

今号のゲーム業界の動き

2003年9月中旬〜11月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング！

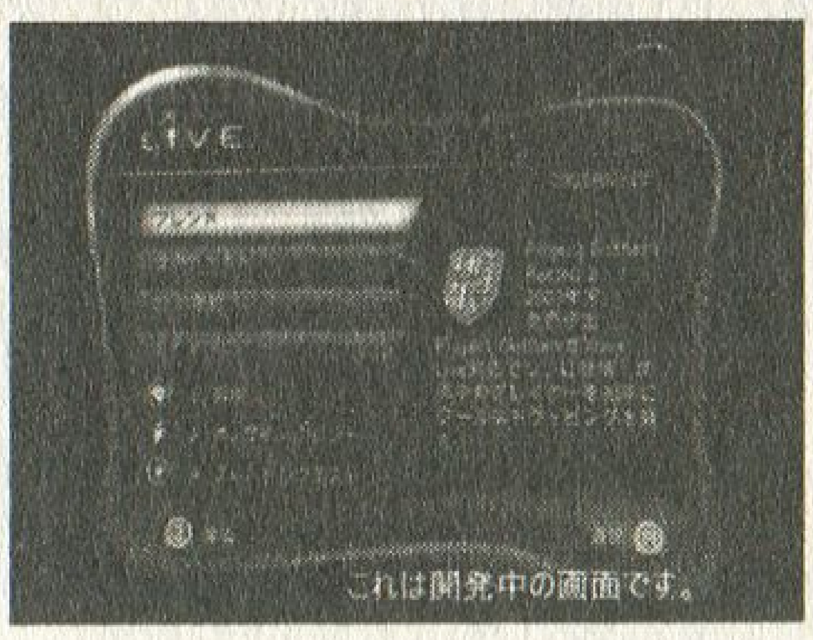
9月

11日　マイクロソフトが、ゲームなしで最大16人のボイスチャットを楽しむことができる新サービス「XBOX Live Now」を開始した。①

16日　エレクトロニック・アーツが、ソフトを全世界的に展開するため、販売や流通などを担当する「EAパートナーズ」を立ち上げたと発表。

26日　幕張メッセにて、「東京ゲームショウ2003」が開幕。②

30日　セガとアタリ ジャパンが、アタリが開発したゲームソフトの日本国内での販売業務をセガが受託することで合意したと明らかにした。



チャットを主とするユーザーが多いということで始まった「XBOX Live Now」。だがこれに新規獲得という効果は期待できないだろう。

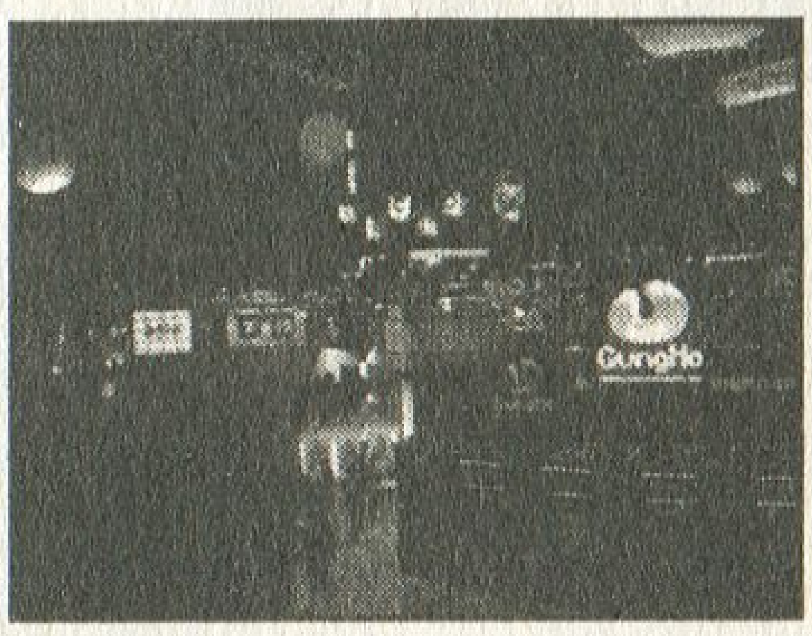
10月

3日　任天堂が、同社が販売している「ゲームキューブ」本体の価格を、同月17日より1万4000円に値下げすると発表。

6日　『Half-Life』で有名な米・Valve社は、ネットワークに不正な侵入を受け、年内発表予定の『同2』のソースコードをすべて盗まれた事件が、事実であると認めた。

7日　ソニーは、PS2タイトルをプレイできるDVDレコーダ「PSX」の価格を、HDD160ＧＢ搭載機が7万9800円、250ＧＢ搭載機が9万9800円と発表。

フィンランドのメーカーNokiaが、携帯電話の機能も搭載したゲーム機「N-Gage」の販売を世界各地で開始した。



海外メーカーからの出展が著しく多くなった今年のTGS。15万人超えたと騒いでいるが、プレス日に来場者が増えたおかげでは元も子もない。

14日　ACCS（コンピュータソフトウェア著作権協会）が、中国における海賊版対策や著作権教育の普及などを実現するために、同国の上海に「ACCS上海事務所（準備室）」を設立したと発表。

18日　スクウェア・エニックスが、今年4月の同社合併について、これを無効とする訴えを池谷昇氏という人物から受けていたと日本経済新聞に公告。

22日　バンダイが、同社株式の2.6%を任天堂が取得した件についての記者会見を開き、任天堂側は投資が目的であり、買収や資本提携を前提としたものではないことをあらためて強調した。

23日　ソニーが、2003年度第2四半期の連結業績の発表において、ハード、ソフト共にゲーム分野の売上が減少し、前年度と比べて38%の減収となったことを明らかにした。

27日　東京証券取引所が、12月2日を予定日とし、日本ファルコムの東証マザーズ上場を承認した。

28日　ソニーが11月1日付の人事で、久夛良木健副社長を含む3名を、COO（最高執行責任者）とすることを発表。

PS2に使用されているチップの特許に関して、ソニーと東芝が米団体より訴えられたことが明らかになった。

29日　米・インテルとスクウェア・エニックスが、PCと携帯端末のゲーム開発において、協力していくことで合意したと発表。

30日　都内にて、02年4月1日から03年3月31日の間に国内でリリースされたタイトルを対象とする「GAME AWARDS 2002-2003」、および「東京ゲームショウ2003」にて発表・展示された未発売タイトルを対象とする「GAME AWARDS FUTURE」の授賞式が行われた。

11月

4日　SCEが同月13日より、同社の家庭用ゲーム機「PS2」を現在の2万5000円から1万9800円へ、「PS2 BB Pack」も3万5000円から2万9800円に値下げすることを明らかにした。

世界を視野に入れたライセンシングショーである「ライセンシングアジア2003」が、東京ビッグサイトにて開幕。

5日　東京国際フォーラムにて、「東京コンテンツマーケット2003（秋）」と題したコンテンツビジネスイベントが開催された。

7日　米・アクティビジョンが、2003年度第2四半期業績報告の席で、「これらのゲームは恐らく利益を生まない」とし、開発中の10タイトルを発売中止にすることを明らかにした。

10日　SCEは、同月6日に発売した『SIREN』のCMが怖すぎるという苦情を受け、13日までという当初の予定を前倒しして、11日からの放映中止を決定した。③



元々は13日に放映終了を予定していたCMを、その3日前、それもタイトル発売後に終了するという何ともSCEらしい戦略だったのではないだろうか。

ゲームショップで語れ場

内幕を垣間見たからこそ
ゲーム業界を正していきたい

語り手：メッセサンオー本店店長　金寿彦

テーマ5
「ゲームアワード」から見えるモノ

金店長（以下金）：今回はゲーム誌の話でということだったけど、私が**今年の「ゲームアワード」の選考委員をやらせてもらった**ということもあったので、その話でも問題ないかな？

――選考委員をなさったんですか？　じゃあぜひそれについて語ってください。

金：まず「東京ゲームショウ」（以下「TGS」）に行って、ぐるっと一回りしたあとに「**分科会という集まり**」があった。これは関係者が「**選考基準」に基づいて「ゲームアワードFUTURE」**（以下「FUTURE」）、つまり未発売タイトルの推薦作品を選出するというもので、10月30日に発表がある。そこでは年間の各大賞を決める「ゲームアワード2002−2003」も発表されるんだけど、今回の最優秀賞は『FFⅪ』と『太鼓の達人』が選ばれた。これとは別の「**FUTURE」には、ショップ側として1つでも多く売れるだろう、売りたいってものを選ばせてもらった。**『逆転裁判3』と『Zガンダム』、それと『モンスターハンター』だったかな!?　だいたい私が興味があって、選んでほしいと思っていたものは評価されていたね。ただし、**各受賞タイトルの決め方で「どうなのかなぁ〜」**と思う面もあった。「TGS」は確かに日本最大のゲームイベントだけど、対象年齢層は中学生〜社会人だよね。つまりその人たちが好きなゲームだけが、評価の対象になるわけでしょ。そうなると、**それより下の子どもたちや、年配の方が好むゲームはどうなるの？**　とか、評価されたゲーム以外にも売れたゲームはたくさんある、ってなってくる。現に**小学生は「TGS」にほとんど来てない**し、場所的にも来られないんだから、私から言わせればその時点で、投票の意味がなくなってくる。そういった部分を**フォローしていく方法として、全国のゲームショップに投票箱を置いてもらう**とか、お金をかけてもいいなら、ゲーム誌や「コロコロ」、「ボンボン」といった、**あの世代に人気のある媒体に投票用紙を貼りつけておく**、でもいいわけじゃないですか。それをきっかけにお客様がショップに来るわけで、もっといいお店作りをしようとか、発売前のゲームの試遊やオススメ商品の紹介などが積極的になる。**結果としてユーザーの商品購入につながる。**「TGS」は確かに大事だけど、あくまでショーであって、モノを売る場所じゃない。モノを売ろう、売れるモノを作ろうって考えるなら、お客様がショップに来ないことにはしょうがないからね。これがまず1つ。もう1つは、**投票場所があんな所でいいの？**　ってこと。今年はあるメーカーのそばだった。別にそのメーカーが悪いわけじゃないけど、同社の一押しタイトルは世間的な注目度が低いはずなのに、ランクインしたりする。投票所の目の前がその特定メーカーだから……なんだよ、って話になるでしょ。適当に目の前にあったものとか、一部メーカーの組織票が入るわけだから、公平さはない。それなら**出口のすぐ前に置いて、全部見終わったあとに投票してもらう**、でもいいわけだしね。あんな所に置いていては、どうしても平等にはならないよ。

――言われてみれば、いつも投票所はわかりづらい位置にありますね。

金：特に**メーカーブースの前にあるというのは、狙ってるのかと。**あれじゃ特定メーカーがプラスになるだけ。明らかにおかしい。おまけに選ばれるのは毎年同じタイトル。なぜかというと、**期待されているタイトルの発売は未定**だから。期間を設けてないんだよ。それだったら『ドラクエ』最新作なんて絶対入ってくるでしょ。だからこそ**今後1年以内に発売予定のものに限定**したりしないといけない。たとえばとんでもない名前、『ドラクエ』と『FF』の融合とか言



イラスト：しろ

って、『ドラゴンファンタジー』を発表したとしたら、出す気がなくてもずっと「FUTURE」されるからね。**あれこそ不毛、意味がないよ。**

――そういう仕組みになっていたんですね。

金：そういうのは**絶対に説明されない**からね。私も今回、選考委員に選ばれてわかったことなので……。でもこの提案は決して業界のマイナスにはならないし、毎年『FF』と『三國無双』と『ウイニングイレブン』みたいなシリーズばかりが選ばれていればいいの？　って話にもなる。どう考えても、それじゃいけないし、メーカーにとっても良くない。今回のことで、**おかしいことはおかしいって言わないと変わらないんだな、というのはゲーム業界全体に感じた**ね。

――でも、そのとおりだと思います。入場者数にしても、15万人でどうとか言われていますけど、あくまで限られたユーザーですからね。

金：なんだかなぁ〜。まだまだ「TGS」は見直す部分がある。でも現状で、一番どうにかしなくちゃいけないのは、**子どもの投票が入らないとか、ブース配置によっての損得**。これはやっぱり問題だよね。

――子どもといえば、キッズコーナーはなくなったんですよね？

金：なくなった。大問題だよ。子どもはどうでもいいの？　ってなるからね。**苦しいのかもしれないけど、必要な部分は残していかないと**。なんかね、その商品を誰に売りたいとか、やってもらいたいというのが二の次になって、ただのパフォーマンスで終わっている。正直、危険なことだよ。日本のゲームは世界に通用する文化だなんてこと、常識じゃないですか。そんな国の一番のイベント、**ある意味でのお披露目会なんだから、しっかりやらないと駄目**だよね。

「語れ場」の新たな展開!?
業界からの参加を期待、切望

金：話は変わるけど、私がこの連載やるようになって、各メーカーの方から**「ゲーム批評とつるんでから、厳しくなりましたね」**とか言われるようになった。昔からこうなのにね……。

――そんなことを言われるんですか？　ゲーム批評には相変わらずユーザーからの苦情は多くても、メーカーからの反論はありませんよ。

金：そうなの？　なんで？

――たたくことしかしない、何を言っても無駄、みたいに思われているんじゃないですかね……。

金：我々は**業界を良くしたい**からこそ、言ってるんだけどね。じゃあさ、この連載で覆面、実名を問わずゲーム業界について一緒に語ってくれる、または討論してくれる業界人でも募集しようか？　なるべく**広報、営業、開発の方**で。

――それはいいですね。……というわけで、ページの最後に連絡先を明記しましたので、業界の未来のために、いろいろとはっちゃけてくれる業界人を募集します。

金：私は何を言われても負ける気がしませんね。

――今まで散々メーカーについて好き勝手語ってるけど、おまえらはどうなんだよ？　といった感じでも一向に構いませんので、ぜひ一緒に語りましょう。

（10月某日都内にて）

緊急告知!

本当にゲーム業界人を募集します。一緒に語らせろ、という熱い魂を持った方をお待ちしております。

連絡先は、g-hihyo@microgroup.co.jp
または、03-3551-9563「ゲーム批評」
担当：遠藤まで

発展しなければいけないもの

GAME AWARDSの存在意義

年に一度発表されるGAME AWARD。年度を代表するゲームを発表するイベントだが、そのインパクトが薄いのはなぜなのか？

text by 大槻博典

10年前からは大きな進歩

今回は編集部からCESA GAME AWARDSの存在意義という題目で原稿依頼を受けたわけで、一介のフリーライターが偉そうな文章を書くのもなんですが、基本的に僕はこういった賞があることについては肯定的なんです。何しろ僕がゲーム雑誌で仕事を始めた94年頃は、この手の賞がまったくなかったわけですから。その中でマスの意見として売れたゲームが最も良いゲームだという論調があって、商業ベースでの成功とは別に、ゲームの作品面を評価していこうという声はマイナーでした。それが今や主客転倒しちゃっているわけですから。十年かけて業界が成熟してきたのかなと思います。

何しろ今回大賞となった『太鼓の達人』にしろ『ファイナルファンタジーXI』にしろ、ムチャムチャ売れたというわけじゃない。むしろ『ポケモン』なんかのほうが全然売れているし、ワールドワイドで見れば『グランド・セフト・オート：バイスシティ』なんてお化けソフトもあった。そうした中で『ポケモン』は決して悪いゲームじゃないんだけど、いやむしろすごいゲームであることは間違いないんだけど、そちらには「ベストセールス賞」というのをきちんと定めて、そのうえで作品的にも業界的にもさまざまな意味で『太鼓』と『FFXI』に拍手をしよう、というわけですから。これはもう天動説が地動説になったくらいすごいことだと思うわけです。

選ばれたソフトは悪くない

もちろん、まだできて7回目の賞だから、いろんな問題があることも間違いない。よくある批判として「決め方が不透明」「何の権威もなければ、オタク的注目度もない」「一般的にゲームを知らせる役割もない」「FUTURE部門が謎、というか売るための仕掛けが丸見え」なんてのがありまして、実はこれは編集部から代表的な声を教えてもらったんですが、中にはなるほどな、というものもあれば、それはちょっと違うんじゃないの、というのもある。まず「決め方が不透明」これは後述するとして、「何の権威もない」。わずか7回の間で2回もリニューアルしてるんだから権威なんかできるわけがない。まだまだこれからですよ。ゲームの評価軸設立のため、どんどんフレキシブルに変わっていったほうが良いと思います。今後増えるであろうネットゲームをコンソールのゲームと並列に扱ってよいのか、という問題がすぐにでも出てくるでしょうしね。

「一般的にゲームを知らせる役割もない」これは新聞各紙やニュースサイト上などで報道されているわけで、当たらないと思います。むしろゲームマスコミの側が積極的に周知させていく努力をすべきでしょう。「FUTURE部門が謎」これはそのとおりですね。少なくとも発売日未定の物をカウントさせるべきではないし、「売るための賞」であれば流通側ともっと積極的な連携をとるべきです。ただ、これにも若干ありまして、

たとえばオリジナルのゲームですごく斬新なアイディアが盛り込まれているんだけど、現状では売れる見込みが立つか否かわからない。そんな実験的なタイトルでもプロトタイプを展示して、FUTURE部門に引っかかれば、本制作にゴーが出せる可能性があるし、投資だってもらえるかもしれない。FUTURE部門については、こうしたマーケティングデータの収集という利用法もあるわけで、むげに否定できるものでもないんです。個人的には「プロトタイプ部門」など別枠の賞を作ってあげてもよいのかな、とも思います。

もっと認知されるために何が必要か

さて、ここからは個人的なCESA GAME AWARDSの改善案なのですが、先の「決め方が不透明」という点にも絡めて、この賞に人間の顔が見えてこないんですね。言うまでもなくゲームを作っているのは人間ですし、売っているのも人間、それに賞をあげるのも人間です。人間の創作物を、売上という客観的なデータではなく、それを遊んだ人間がジャッジしているわけです。にもかかわらず、誰が、どんな理由で賞をあげているのか、よくわからない。一応ユーザーのアンケート結果に基づいて絞り込まれたタイトルを、業界関係者からなるアカデミー委員の方々が選ぶというスタイルを取っていて、看板に養老孟司先生が出ているわけですが、まさか養老先生が1人で決めているわけではないでしょう? 少なくともアカデミー委員の名前はすべて公表すべきだし、審査過程もできるかぎり公表する。各タイトルへのコメントも必須。これがゲームを作った人への最低限の礼儀だと思います。だって今のやり方だと、誰が票を操作したかわからない。いわば満員電車のすかしっ屁みたいなもんですからね。

もうひとつ、先の話とは一見矛盾するようですが、「ベストセールス賞」なんてのでお茶を濁すんじゃなくて、実売データに基づくベスト10を下一けたまできちんと集計して発表し、ベストプライス賞として並列に扱う。あと純粋にユーザー投票だけで決まる大衆賞があってもいいかもしれない。もちろん会場内だけではなく、ゲームショップ店頭などでの集計も行うなど、年少者ユーザーへの配慮もしたうえでです。というのも万人に公正な賞というのは、ハッキリ言ってあり得ないんです。たとえば今年のGDC AWARDSの大賞は「メトロイドプライム」でした。これは平たくいえば全世界のゲーム開発者の投票によって選出され、毎年GDC(※)会場で発表される賞なんですが、これを聞いて「公正じゃない!」と怒る人はいないでしょ。だって選出している母集団の質が違うんだから。世の中にはいろんな価値基準があるんだナーというだけで、こういう評価軸がたくさんあるに越したことはない。その中で、まあ万人が納得できる最大公約数というのが「売上」なんです。別に売れたゲームが最も偉いと言ってるわけじゃないから誤解しないでくださいね。そもそも現状、こうしたゲームの正確な実売データというのはどこにもないんです。そして業界内外の人間には絶対必要なデータなんです。だからこそCESAで発表する意義は大きいんじゃないかと思います。

とまあ、ほかにもいろいろ要望はあったんですが、こんなところで紙幅が尽きてしまいました。まとめると「CESA GAME AWARDS」の意義はないどころか大いにある、だからもっと選出方法の拡充を、というところでしょうか。今後の発展を今さらながらにお祈りしております。



FUTURE部門で選ばれた「SIREN」。シリーズソフトも入っているが、できればFUTURE部門はこのゲームのような新規タイトルのみを選んでほしい

※GDC:Game Developers Conference。ゲーム開発の技術交流をメインテーマに、毎年3月に米サンノゼで開催されるイベント

今年もいろいろありました!?

毎年毎年、激しく変動を続けるTVゲーム業界。常に新しい話題やニュースが生まれては消え、消える間もなく新しい話題が誕生する。休むことなく活動を続けてあっという間に20年が経過してしまった節目の年。年末恒例企画、今年を振り返る。

複眼視点

Produced by 武田丸男

第23回 2003年を振り返る。

わずか1～2年前、ソニー、マイクロソフト、任天堂の、三つどもえの戦いと言われたハードウェア陣営抗争も、現行機においては誰の目にも明らかな決着がつこうとしている。発売以来3年が経過して、これまでのどのハードよりも盤石の体制を構築しつつあるPS2陣営。一方でこの数年来、国内のTVゲーム業界は対前年比でのマイナス成長を余儀なくされ、暗いトンネルの出口を見いだすことが困難な状況が続いている。業界内には早くも〝次世代機〟の話題が持ち上がり、次の覇権抗争が水面下では始まっているようだ。

FCが登場して20年が経過した今年。常に新たなニュースが生まれ、新たな話題に沸き上がるTVゲーム業界ではあるが、今年はいつになく〝静かな一年〟であったような気がしないでもない。その〝静けさ〟は、「嵐の前の静けさ」なのか、それとも「このまま沈静化」を続けていってしまうものなのか?

これまでを省み、今後を見通すための視点で今年を振り返ってみたいと思う。

ユーザー代表

今年よりも来年は、もっと……?!

(アキラ/20歳/学生)

今年のTVゲーム業界は一言で言ってしまえば〝歴史に残る〟ほどに何事もなかった一年と言えるのではないでしょうか? 大きな、それこそちまたでも話題となるタイトルがまったくなかったといえ、記憶に残るタイトル、面白かったと(後年)思い出させられるタイトルが皆無の一年でした。

そのような何事もなかった一年において、プレイヤーの立場からの視点に立ったトピックスをいくつか挙げさせていただきました。

新しい〝動き〟?

PS2が登場してから3年が経過し、その後に何回かのヴァージョン・アップ(DVD再生ソフトやリモコン受光部分の内蔵、など)を繰り返してきましたが、この年末(11月)に、とうとうPS2が2万円を切る価格になりました。それに先駆けてGCもFCの当初の価格(1万4800円)を下回る価格設定を打ち出してきましたし、あろうことか(?)XBOXまでもが年末商戦に向けての価格競争への参戦を宣言してきました。僕たち一般の消費者にとって「値下げ」による価格競争はありがたく、嬉しいものには違いないのですが、ゲーム機値下げ競争に対しては、釈然としないものを感じているのは僕だけではないはずです。

と言いますのは、PS2を含めた家庭用TVゲーム機にとっては、プラットフォーム(陣営)としてのシェアを獲得するための手段、として理解はできるのですが、陣営を活性化させるために最も重要な要素はソフト戦略にあるはずではないでしょうか?

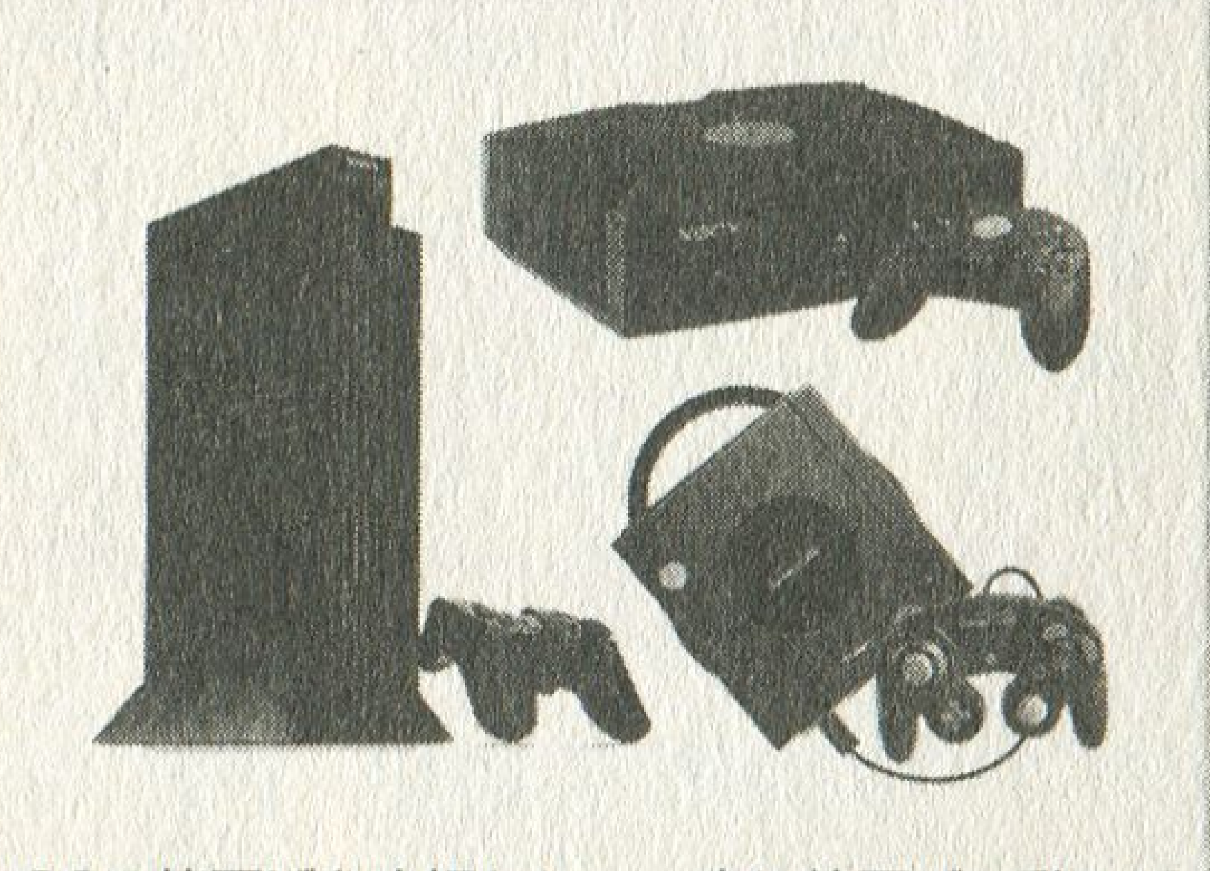
ゲームソフトが売れなくなっていることはゲーム専門店や業界関係者の方に聞くまでもなく、僕たちユーザーにも感じられ、理解で

複眼視点

きる部分です。ソニー、マイクロソフト、任天堂ともに〝次世代ゲーム機〟の開発についての発言がチラホラと見受けられるようになってきました。日進月歩を続け、新しい技術こそが次世代の覇権を握る鍵になる＝〝今〟よりも〝これから〟が大事、ということもわかりますが、僕たちにしてみれば、何より大事なのは〝今〟であることを忘れないようにしてもらいたいと思います。〝次世代機〟の登場は05年と言われていますが、そうなると来年は今年以上に何事もない年になるのでしょうか？

オンラインゲームは？

これまで『FFⅪ』の独擅場であったPS2のオンラインの世界に『みんなのGOLFオンライン』、『信長の野望Online』をはじめとして、何本もの〝オンライン対応〟ゲームが発表され、販売されました。PS2も〝ネットワークアダプター〟が標準搭載された機種が登場したりと、いよいよ家庭用ゲーム機の市場において、〝オンライン元年〟になると思われていました（世間一般的には）。が、結果は僕たちの目にも明らかなぐらい〝??〟な状態です。一年足らずで結果を判定するのは酷かもしれませんが、現実的に（韓国はいざ知らず）国内のTVゲームファンは残念ながら新しい遊び方に〝それほど〟の興味は持っていません。こんなことを言うとメーカーの方々は『みんなのGOLFオンライン』や『FFⅪ』の会員データを誇示されるかもしれませんが、PS2のオンライン機器を所有しているプレイヤーがまったくいない、という僕の周囲が、決して特異な世界、変わった人間の集まりとは思えないのです。



GCの値下げを皮切りに、一斉に値下げの動きが起きました。1消費者としては嬉しい限りですが……納得できない部分もあります

あのハードの値下げ

前述した値下げですが、今年はないだろ？と思っていたXBOXについては、やはり釈然としないものがあります。

1年半前に胸を張って発表された3万4800円という金額はXBOXにとっては、一体何だったのでしょうか？当時は、「これだけのスペックを持ったマシンが……」という触れ込みでの思い切った価格設定だったと記憶していますが、その数ヵ月後に1万円の値下げがされた時には「アメリカ人、やるなぁ！」と思っていました。しかし今回の値下げ発表に関しては、驚く、というよりもあきれ返っている、といったほうが正しい表現かと思います。ここで誤解してほしくないのは、僕があきれたのは、本体そのものの値下げではなく、同時に発表された同梱版〝プラチナパック〟についてです。ソフトや周辺機器やらがついて、という〝お得感〟は理解できるのですが、何やら〝たたき売り〟のような印象しかなく、1年前に同様の商品を1万円以上払って購入した僕には、〝先見の明〟がなかったということなのでしょうか？「やっぱりこの会社は……」というのが偽らざる感覚です。今までも同梱版は販売の手法として多く行われましたが、〝これほど〟の印象（同梱されるソフトが廉価版とは……）を持ったゲーム会社はありませんでした。そういう意味では「アメリカ人、やるなぁ！」なのかもしれませんが……。

少年犯罪に影響を…？

昨年は〝ゲーム脳〟が話題になりましたが、今年は少年犯罪における審判で〝ゲームと青少年の成長〟の関わりが取り上げられる機会が多かったように思います。「年齢表示」も広まってきたようですし、来年は〝いよいよ来るかな？〟といった感じはしています。〝ゲーム狩り〟などというのが現実にならないことを祈るばかりです。

いろいろあったような、なかったような……。

（タケリン／46歳／業界歴16年）

昨年の今頃に「来年一番の話題」になるだろうと想像していたことに〝ファミコン誕生20年〟というものがありました。それまで事実上〝ゼロ〟に等しい業界を、わずか十数年の間に一兆円産業にまで成長させるとともに、世界中に関連市場を創造した立役者であるFCが節目の年＝20年を迎えるということで、任天堂はもちろんのこと、業界を挙げての〝お祭り〟騒ぎになるのでは、と思っていたからです。結果的には〝何事もなかった〟ようで、それどころか任天堂が〝上場以来の初の赤字〟という、業界全体が厳しい時代にドップリとはまっている状態だと再認識させられる形となりました。PS2は、これまでのゲーム機を超える勢いで世界中に普及・拡大しているようですが、日本国内の市場の縮小傾向には歯止めがかかりません。

業界関係者にとっては、本当にこれまでにないほどに記憶に残る〝厳しい1年〟であったと思いますが、そんな1年をいくつかのテーマに分けて振り返ってみたいと思います。

企業の合従連衡と流通の統合

昨年の今頃（11月？）に突然発表されたスクウェアとエニックス、二大RPGメーカーの合併・統合でしたが、ゲーム業界以外にも、産業界注目の中で今年の4月に両社が合併を果たし、今日に至っていることは記憶に新しい出来事です。どうやら『DQ』と『FF』が交互に発売する、という豪華路線も進んでいるようです。

両社以外にも紆余曲折したあげく、結局何もなかったセガ、相変わらず話題に上る機会が多い玩具メーカーなど、何かと新聞紙上などをにぎわすことも多いゲームメーカー（関連企業）同士の合従連衡ですが、一方で一般の方々には目につきにくいものも活発にあったように思います。

多くのゲームメーカーにとっての〝頭痛の種〟は、ゲーム機の進化に伴う開発費の高騰ですが、同様に経営者の頭を悩ませているものがプロモーションに関わる経費です。ひと口にプロモーションと言ってもTVのコマーシャルから雑誌広告、店頭のポスターやパンフレットの制作、イベントへの出展などさまざまですが、それらのテーマを統合する形で販売・営業活動があります。当然そこには〝営業担当者〟が存在し、ゲームソフトの受注・販売活動を推進していくのですが、ゲームソフトの場合、ほとんどが同じ〝売り先〟（主にゲーム販売店）〟になることから、それらを統合化していこうという動きがこの数年来活発になっており、今年は一気に具体化が進みました。それらは一般の消費者の方には関係のない〝裏事情〟のために表面化することはほとんどありませんが、〝このメーカー〟のソフトを販売しているのは〝あのメーカー〟といった具合に、かつてはライバル以上の関係にあった企業同士の取引、合従連衡が見えない部分でどんどんと進んでいるのです。効率化と言えばそれまでですが、来年はさらに進んで……。

オンラインゲームの不振

新しい市場の開拓・創造といったテーマも含めて今年一番に注目されていたのは、やはりオンラインゲームの登場であったと言えます。ハードメーカーにとってはネットワークアダプターやハードディスクといった関連・周辺機器の需要、ソフトメーカーにとってもノンパッケージ販売という新しいビジネスの創造ということで、大きな期待を持たれていたものですが……。結果を出すには早すぎるかもしれませんが、現状からの予測では、将来性には〝赤に近い黄信号〟が点灯しているとも言えるのではないでしょうか？　PCの世界ではゲームも含めて、インターネット、電子メール、コンテンツのダウンロード販売など、すっかりと日常生活の中に根付いた感

複眼視点

のある"オンライン"ですが、家庭用ゲームの分野ではDC以来、なかなか進展を見ることができません（こう書くと現在オンラインゲームサイトを運営しているメーカーさんからはおしかりを受けそうですが……）。

家庭のTVがPCモニタの役割を担うようになれば、現状の"放送"の形態がブロードバンドによる"通信"に変われば……など、いくつかの可能性がクリアされればTVゲームのネットワーク機能も飛躍的に普及・発展する見通しが立つのかもしれませんが、当然のことながらPC陣営も指をくわえて見ているわけではなく、強烈な対抗処置を講じてくることでしょう。販売形態だけをとってみても、将来的にノンパッケージ販売が主流になることは明白なのですが、そこにTVゲーム機の立ち入るスキはないのでしょうか？

ミリオンセラーは、もう？

この原稿を書いている11月の時点では、今年発売されたソフトでミリオンセラーとなるものは3タイトルにとどまりそうです（すべて"続編"）。前述のテーマと重複するかもしれませんが、ゲーム業界も20年を迎え、われわれもオンラインゲームのように、これまでのソフトにはない新しい可能性やテーマといったものを模索していますが、結果としてこれまでの路線の延長線上から大きく踏み出すことは困難な状況です。

ゲームソフトが日常生活の中に溶け込んでしまっている今日、大きな話題作以外はマスコミに登場する機会も少なくなっています。それはそれで社会的な認知が進んだということかもしれませんが、あまりに日常化してしまうと"超ベストセラー確実！"として登場するタイトル以外は、"知る人ぞ知る作品"として世の中に登場するしかないのでしょうか？

CEROの誕生

昨秋、TVゲームソフトの内容に関する審査機構として「コンピュータ・エンターテインメント・レーティング機構」（CERO）が誕生しました。今春から具体的な活動を始めていますが、わかりやすい表現をすれば、映画界にとっての「映倫」のように、表現・内容に関する自主規制団体ともいえます。実際には審査の俎上にあがったタイトルに対し、プレイするのに適正な年齢区分は何歳程度なのか、といったことを判断し、パッケージや広告などに当該マークを付記するように指導をしているのですが、「12歳以上」、「15歳以上」、「18歳以上」、「全年齢」といったように、プレイする際の適正年齢対象を推奨しています（"禁止"ではなく"推奨"）。実際に「自由度の高いゲーム」など、低年齢の子どもには制作者が意図する面白さを理解できない作品も数多く登場するようになっています。能動的にゲームに触れる機会がない人間にとっては、ゲームはいつまでも子どもの玩具でしかなく、「18歳以上推奨」のマークは「（エロい・グロい）禁止マーク」にしか理解はできないようです。新しく始まることには、いつの時代でも、何にでも、多くの混乱が生じるものかもしれませんが……。

両者を俯瞰して

プレイヤー、業界関係者だけではなく、業界以外の方々にも、今年のTVゲーム業界は"静かな年"と感じられたと思います。実際に何があったのかと思い出そうとしてみても、"今年の出来事"として明確にイメージできるものがほとんどないような印象です（まだ終わったわけではありませんが）。TVゲームが一般の生活の中に根付いた、と言えばそれまでですが、強いて特筆するべき点と言えば、ソフトに対する「レーティング審査機構」の誕生と、その具体的な活動としての「対象年齢表記」のスタートではないでしょうか？少年による犯罪が発生するたびに、これまで"共犯者"としてやり玉に挙がっていたTVゲームですが、今年～来年あたりは、一時的にも犯罪発生との因果関係がクローズアップされてくることと思われます。おかしな方向に進んでしまわないように願うばかりです。

──米が生み出した不朽のコンテンツ

「スター・ウォーズ」の新たな展開に刮目せよ！

ジェダイ、ダース・ベイダー、ライトセーバー、なんて言葉を知っているだけで満足してはいけない。「スター・ウォーズ」には計り知れない奥深さが存在するのだから……。

「スター・ウォーズ（以下ＳＷ）」は、映画や小説だけでなくゲームも数多く発売されている。

そんな中、米国では映画6部作（「EPISODE1」〜第6話「SW〜ジェダイの復讐〜」）にばかり頼ってはいられない、という考えからか、新たな動きが現れている。最近は03年に、基点となる第4話「SW」から14年後の世界をゲーム化した『SWジェダイナイト：ジェダイ・アカデミー』（以下『ジェダイ・アカデミー』）が発売されたことも、記憶に新しい。

これを、単に6部作ではネタがなくなったと取ることもできれば、新たな境地を切り開こうという動きにも見える。とはいえ『ジェダイ・アカデミー』は、われわれもよく知る第4話からの主人公ルークなどおなじみの面々が出てくるだけに、映画と無関係とは言い切れない。

そこで注目したいのは、基点から4千年前を舞台とした『SW:Knights of the Old Republic』（邦題：『古の共和国の騎士』）だ。残念ながら、日本版ハードに対応したバージョンが出る予定はないが、次ページより開発者のインタビューを紹介しているので、映画だけではない新たなSWの世界、そしてコンテンツとしての新たな可能性を、ここに見いだしていただくことができればと思う。

1分でわかるスター・ウォーズの歴史

5千年前	THE GOLDEN AGE OF THE SITH（コミック）
4990年前	THE FALL OF THE SITH EMPIRE（コミック）
4千年前	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC（コミック）（ゲーム）
3998年前	THE FREEDON NADD UPRISING（コミック）
3997年前	DARK LORDS OF THE SITH（コミック）
3996年前	THE SITH WAR（コミック）
57年前	オビ＝ワン・ケノービ誕生
42年前	アナキン・スカイウォーカー誕生
32年前	『EPISODE1 ファントム・メナス』（映画）
29年前	ハン・ソロ誕生
22年前	『EPISODE2 クローンの攻撃』（映画） クローン戦争
20年前	『EPISODE3』（映画・2005年公開予定） ルーク・スカイウォーカーとレイア・オーガナ誕生 アナキン・スカイウォーカー、ダース・ベイダーとなる 元老院議長に選出されたパルパティーン、皇帝と僭称し帝政を敷く 銀河帝国の誕生 帝国によるジェダイ狩り
5〜10年前	DROIDS（コミック） THE HAN SOLO TRILOGY「ハン・ソロ3部作」（小説） THE LANDO CALRISSIAN ADVENTURES（小説）
基点	第4話『スター・ウォーズ』（映画）
3年後	第5話『スター・ウォーズ〜帝国の逆襲〜』（映画） スター・ウォーズ〜帝国の影〜（ゲーム） 第6話『スター・ウォーズ〜ジェダイの復讐〜』（映画）
7年後	X-WING SERIES「Xウイングシリーズ」（小説）
8年後	レイア・オーガナとハン・ソロ結婚
11年後	ルーク・スカイウォーカー、ヤヴィン第4衛星にジェダイ・アカデミーを設立 THE JEDI ACADEMY TRILOGY「ジェダイ・アカデミー3部作」（小説） ジェダイナイトシリーズ（ゲーム）
19年後	新共和国と帝国、和平を結び戦争が終結 ルーク・スカイウォーカーとマラ・ジェイド結婚
23年後	YOUNG JEDI KNIGHTS SERIES「ヤング・ジェダイ・ナイツシリーズ」（小説）

TO BE CONTINUED...

STAR WARS Knights of the Old Republic

RPG超弩級タイトル

開発者徹底インタビュー!!

過去にさらなる資産を求める東のガンダム、西のSTAR WARS。単なるフランチャイズ作品の延命処置ではなく、オリジナルに対する開発者の計り知れないリスペクトが感じ取れる！ 今回は北米RPGメーカーの老舗、バイオウェアを徹底インタビュー!!

Text by DRAGONWAR1

バイオウェアは、『バルダーズ・ゲート』シリーズや『ネヴァーウィンター・ナイツ』シリーズなど、本格派RPGの傑作を生み出してきた、洋モノ・PC・RPG開発の老舗ディベロッパーだ。メインのストーリーテリングだけでなく、サブクエストや、パーティメンバーの人生背景など、ゲームをさまざまな側面から奥深く掘り下げる点に定評がある。

そんなバイオウェアが、ついにルーカスアーツと手を組み、コンシューマ機市場に参入！ 今回は、バイオウェアのジョイントCEOである　レイとグレッグに、欧米合わせてのミリオンを達成した話題作『STAR WARS:Knights of the Old Republic』（以下『KOTOR』）の開発秘話についてインタビューを敢行した。

綿密な制作過程とコラボレーション

—『KOTOR』は非常にボリュームがありますが、どのくらいの時間をかけて開発なさったのですか？ また、どのくらいのプレイ時間を想定して開発されているのでしょうか？

レイ・ムズカ（以下レイ）：ぼくらとしてはストーリーだけで、40〜60時間を遊べるようにした。だけど、やり込みゲーマーなら80時間は必要だろうね。もしダークサイドとライトサイドそれぞれを経験したい、ということになれば、もっとプレイ時間は必要だよ。『KOTOR』は、本当に叙述的なRPGなんだ。これを開発したチームは本当によく働いてくれた、と思っている。開発に携わった3年間で、最大80人のクリエイターが稼働していたんだ。PC版では、さらに6ヵ月を費やしているよ。

—80名ですか。では、開発にはどのようなポジションの方が何人ずつかかわられたのですか？

グレッグ・ゼシェック（以下グレッグ）：バイオウェアでは段階ごとに開発メンバーを替えているのさ。最初に基本的なデザインを組むときは10人以下の小さなグループで始まり、それぞれがゲームを部分ごとに強化していくんだ。そこから20人以下で1チームとして、プロトタイプチームを形成する。このときにぼくらのアイディアをコード化していくんだ。そこで比較的簡単なデザインをする。そうして、ようやく本格的な開発レベルに達するんだ。ここから50〜75人編成になるのかな。それぞれが、パズルのピースを組み立てるように、丁寧に開発するんだ。ゲーム開発が終わってからも10人がチームとして残り、ファンのフィードバックを受けて、拡張版の開発をしているんだ。

—拡張版となると、ルーカスアーツとは本格的

なコラボレーションを継続していくのでしょうが、このように至った経緯はどんなものだったのでしょうか？　具体的には、開発中にどのような形で協力を得られたのですか？

レイ：彼らと一緒に仕事をさせてもらえる、というのはぼくらにとって最高の経験だったよ。しかも『KOTOR』のゲームデザインに関しては、ぼくらが自由自在に行うことができたしね。最初の段階では、ストーリーの部分で承認を得なければいけない、ということがあったけれど、まったく問題はなかった。実はこのゲーム制作については、彼らの側からアプローチをかけてきたんだ。本当に光栄だったよ。SWの世界観を使った、本格的なRPGの第1作を、ぼくらに任せてくれたわけだからね。

―本作品は映画の時代から4千年前の話ですが、見事にSWの世界観が再現されていますから、その判断は正しかったと思います。では、具体的にどのような努力を図られたのですか？　また最も気を配られた部分はどこでしょうか？

グレッグ：ぼくらが常に心の中で思っていたことは、SWの世界を常に楽しくエキサイティングなものにしよう、ってことさ。そしてその要素が、ゲームのプレイ中に何らかの形で表現されているようにしたんだ。ぼくらのチームはみんなSWの映画を見ているし、その中の最も面白いパートを今回のゲームにも反映させたい、と努力していた。出来上がった時はまさにSW、って感じだったね。

―それを達成するために、ルーカスアーツからはどんなサポートを得られたのですか？

レイ：ルーカスアーツは本当によくぼくらをサポートしてくれたよ。コンセプトアートやシナリオを、山のように「Skywalker Ranch」（ルーカス邸にあるスタジオ名称）から送ってね。でも、彼らの要求は常に妥当だったよ。このゲームが4千年も前の話だったということもあり、本当に自由にやらせてくれたんだ。この時代は、今までのSWの商品群では描かれていなかった。そのおかげもあって、制作の自由度が高かったのは確かだね。

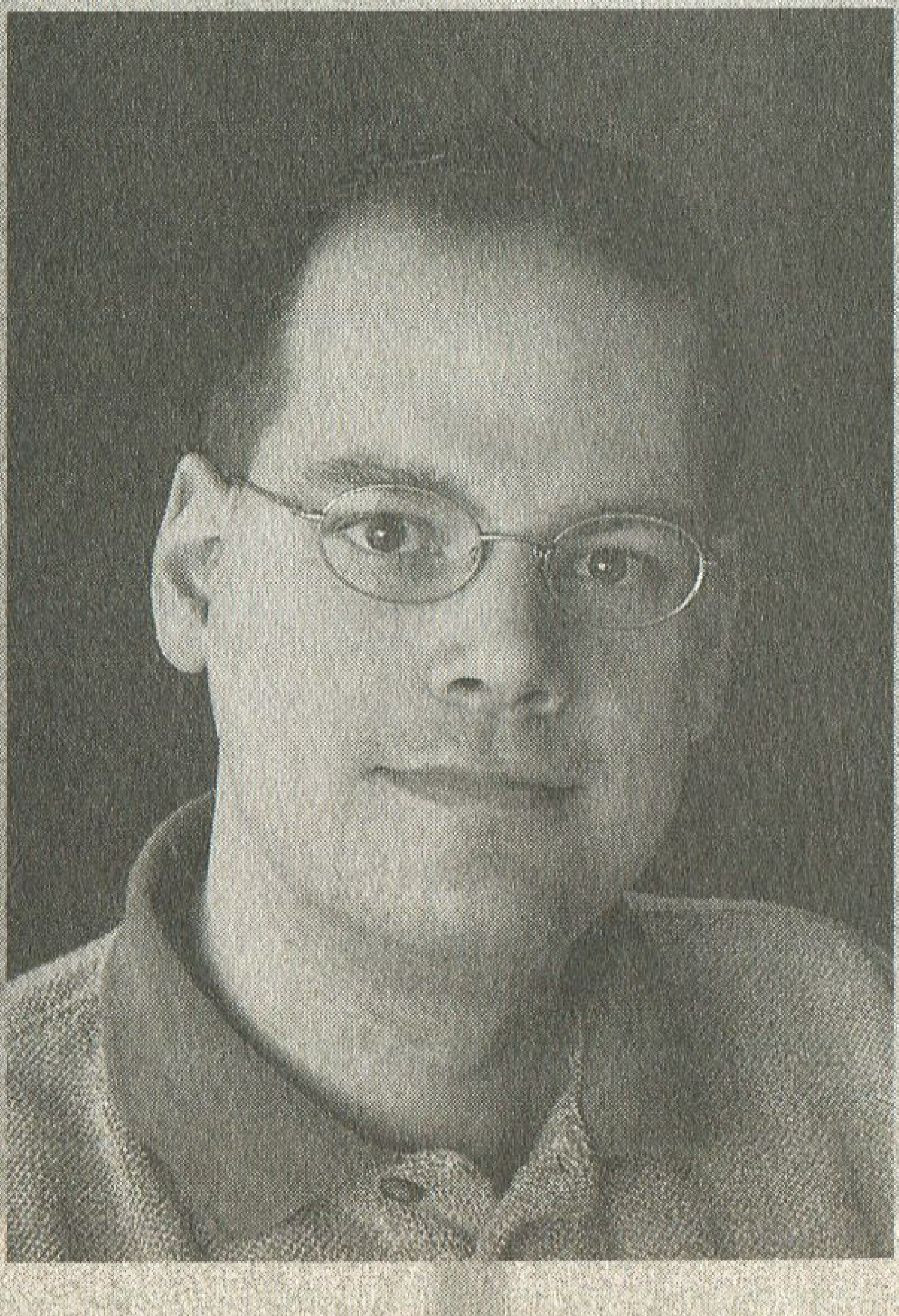
仕掛けられたさまざまな要素とは!?

―『KOTOR』もバイオウェアのほかのゲームと同様に『ダンジョン&ドラゴンズ』（以下『D&D』）の2・0ルールを採用しているようですが、なぜ、ここまで違う感じのゲームに仕上げることができたのでしょうか？

グレッグ：確かに『KOTOR』のルールは、『D&D』の2・0ルールをSW用に適応させたものさ。具体的には、ゲームスタイルやシステムに大幅な変更を加えた。特に戦闘システムをね。今回のぼくらのゴールは、リアルタイム戦闘の臨場感はそのままに、ターン制戦闘の戦略的楽しさを同時に表現する、ということだったんだ。そのためにいろいろなプロトタイプを開発して、すべての要素がひとつになるまで、試行錯誤を続けたんだ。

―今回はシナリオも秀逸ですよね。通常のTVドラマや映画のように、非常に臨場感があるゲームシナリオとなっていますが、どのようなシ

ジョイントCEO　レイ・ムズカ氏



ナリオ作成方式を採られたのでしょうか？

レイ：これはぼくらのデザイナーとライターの仕事だったんだけど、最終的な彼らの仕事ぶりには感心しているよ。というのも、脚本やプロットについてはずいぶん何回もダメ出しをしたんだ。彼らにはアフレコにも参加してもらい、声優たちが、彼らの意図したとおりに感情や性格を表現しているのかも確認してもらった。当然チームのメンバーや、QUALITY ASSURANCE（品質保証課）からのフィードバックも忘れずにね。

—デザインといえばキャラクターですが、こちらはどのようなプロセスで開発されたのでしょうか？ 特に、カットシーンでのリップシンクや、目の動きなどには圧倒されますが。

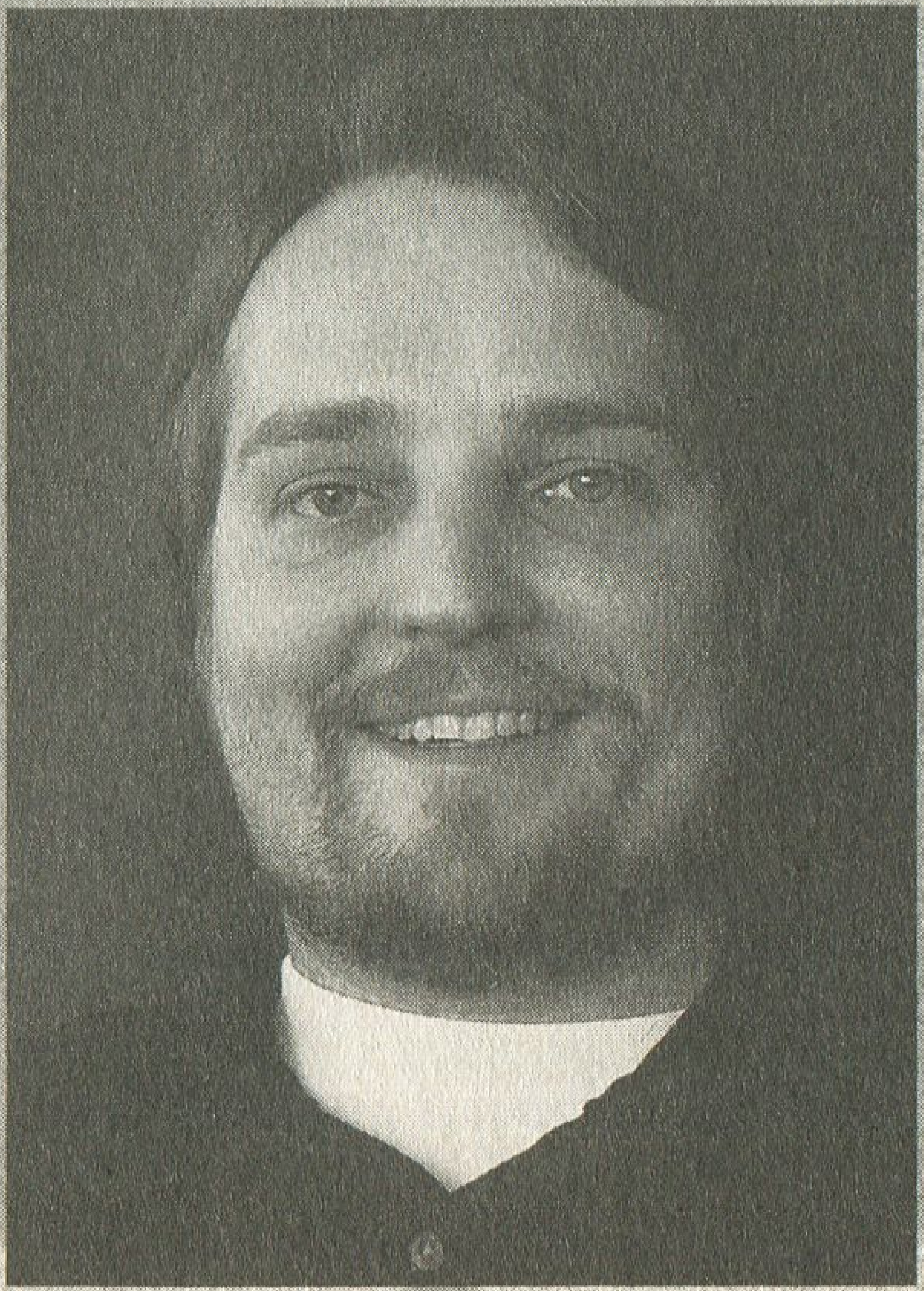
グレッグ：今回のゲームでのもうひとつの大きな目標は、シネマチックなゲーム体験だったんだ。だから完全なフルボイスだし、キャラもかなり詳細に作り込んだよ。ただ、外見だけでなく、動きにも細心の注意を払った。特に頭には細部まで気を使ったね。ぼくらのアーティストが何ヵ月もかけて開発した部分さ。今回のゲームで最初に決めたのが、主人公のセリフは極力少なく、ってことだった。だから、他のキャラクターが会話中に、それをあたかも興味深く聞き入っているような動きを加えたんだ。かなりの新技術が必要だったけど、その辺もバッチリだったんじゃないかな。

レイ：そのほかにゲームが良く見える要素としては、非常にシームレスだ、ってことがある。カットシーン、移動シーン、戦闘シーンがほぼ完全にリンクした形になっているからね。

—なるほど。それぞれが別のエンジンでの構成なのに、切り貼りした、という印象がまったくないのには、そんな理由があるのですね。では、どのようにしてこれを可能にしたのですか？

レイ：うん。これは『KOTOR』のチームが一体化していた、これに尽きるね！『KOTOR』ではカシー・ハドソン（プロジェクトディレクター）とジェームス・オーレン（リードデザイナー）、そしてドリュー（スクリプトライター）がよく協力し合い、カットシーン、探索シーン、戦闘シーンがそれぞれでほぼ同期するよう、さまざまな努力をしたからさ（この3者は本当に一体化しているんだ）。カットシーンだけど、今回ゲームに挿入されたカットシーンは、今までバイオウェア開発のRPGで使用した全カットシーンの合計よりも長いんだ。これらは本当にバイオウェアスタッフの努力のたまものだとしか言いようがないよ。

ジョイントCEO　グレッグ・ゼジェック氏



少し脱線？ 2人の意外な素顔に迫る！

—日本のRPG市場は非常に大きく、それに伴い多くのタイトルが開発されます。日本、海外を問わずに参考にされた、またはお好きなRPGはありますか？

レイ：ぼくらが手にしたゲームには、それぞれにたくさんの興味深いアイディアがあり、すべてから学ぶものがあると思っているよ。だから、どれが良い、と決めるのは難しいかな。ゲーム

の中から常に新しいものを見つけ、その新しい遊びの要素が、どのように作られているのかを分析しているからね。現在、最も注目していることは、物語要素と特徴あるキャラクターを、いかにゲーム内へ導入していくか、ってことだね。すべてのゲームについて、その点は特に気合を入れて、研究しているつもりだよ。

グレッグ：ぼくらは長い間、多くのゲーム機でゲームをプレイしてきた。その中で、たくさんの面白いRPGに出会ってきたよ。最近のRPGで言うなら、『クロノ・クロス』『ベイグラントストーリー』『黄金の太陽』『タクティクスオウガ』『ロードス島戦記』『レジェンドオブドラグーン』『エターナルアルカディア』……それこそもう数え切れないよ。ぼくらはいつもたくさんのゲームをプレイしてしまうのさ！

話は戻って『KOTOR』に

──『KOTOR』にはサブキャラクターが多数いますが、誰が一番のお気に入りですか？　また、その理由も教えてください。

レイ：確かに多いね。しかもそれぞれを、できるだけ魅力的なキャラクターにしようと努力したよ。個人的に最も魅力を感じるのは、ブラックユーモアではドロイドのHK－47が秀逸だね。もしライトサイドとして戦うのなら、バスティラ、ジュハーニ、カースなどに注目してもらいたい。ダークサイドであれば、ミシオン、ザールバー、HK－47だね。彼らはプレイヤーとの行動が可能なNPCなんだ。そのほかにもクエストを与えるNPCや、戦いに明けくれるNPCもいるしね。特にパーティ編成の違いによって、他の人たちとの会話内容も変わってくるんだ。ここら辺のシステムは、エグゼクティブ・プロデューサーである自分も驚かされているくらいだよ。

──ほかにも本編とは別の部分で、たくさんのミニゲームやサブクエストもありますが、これはやらなければ損、というものはありますか？

グレッグ：個人的に好きなのはスウープ・バイクレースで、事務所の中で競争しているよ。あれはかなり熱くなれるね。SWワールドのカードゲームであるパザックもイケるよ。

──それは楽しみですね。では、最後の質問ですが、『KOTOR』は始めにXBOXバージョンが発売されました。これとは別にPC版のリリースにおいては、レベルエディターのようなものは同梱されるのでしょうか？　プレイヤーがそれぞれのSWクエストを、独自に開発できれば最高だと思うのですが。

レイ：現状で言えば、むしろXBOX LIVEで何かできないかを考えているよ。もしかしたら近日中にプレスリリースできるかもしれないね。PC版に関しては、残念ながらエディターは同梱しない予定なんだ。

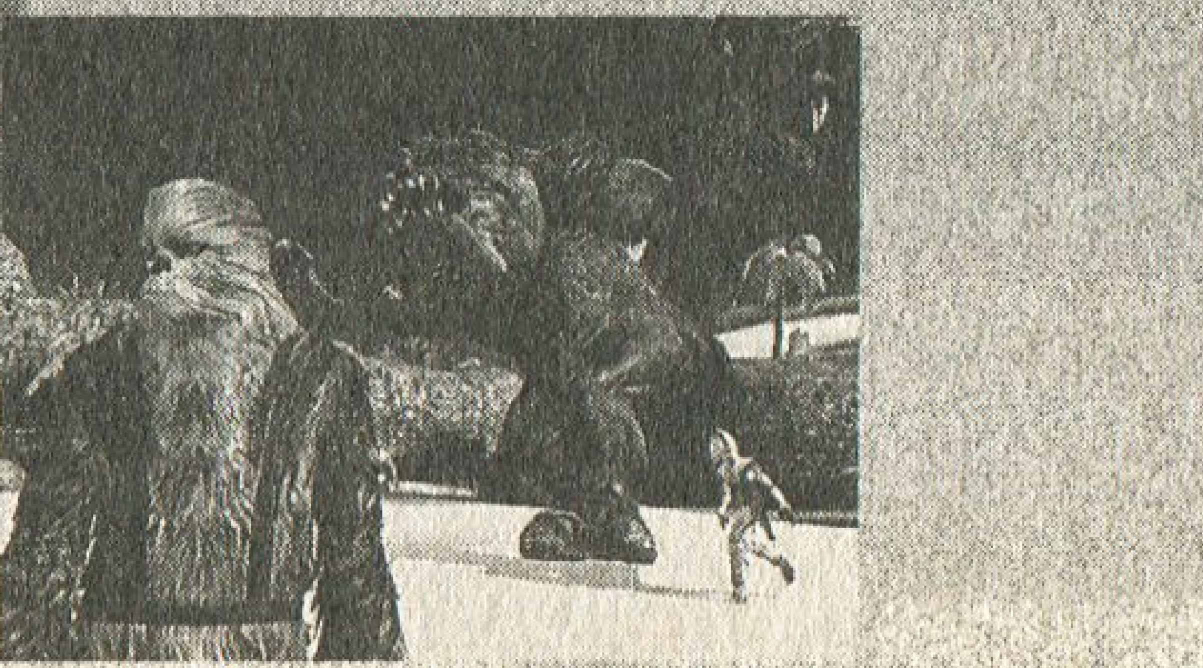
──では本当に最後となりますが、アジアのバイオウェアファンに一言を頂けますか？

レイ：アジアのみなさんのサポートには本当に感謝しています。これからもすごいゲームを開発するので、楽しみにしていてください！



→こちらは『KOTOR』のビジュアル絵。両方向に伸びたライト・セーバーが敵を一閃！　とってもクールだ。





↑→ハン・ソロの相棒、チューバッカ登場？　とはいかないが、種族や武器など、SWの原点に近いこともあり、現代とのリンクは多い

ここでバイオウェア最新情報！

『KOTOR』システムを活用しつつ、『Jade Empire』でさらなる新たな境地に挑む！

『KOTOR』で培ったストーリーテリングを中国神話的RPGで応用する

現在『KOTOR』で大盛り上がりのバイオウェアだが、喜ぶ暇もなく、よりチャレンジングなプロジェクトを動かしていた。それが『Jade Empire』（以下『JADE』）だ。『JADE』は、中華圏の多くの神話を融合して作り上げられた、独自のファンタジー世界を舞台とするARPGである。注目すべきは、全編にわたって感じ取れる世界の壮大さや美しさだ。「すべてのゲームシーンに息をのむような美しさを導入することを、このゲームのコアコンセプトにした」とはグレッグのコメントだ。事実、デモシーンは、太陽光で光り輝く滝や、独特の雰囲気を醸し出す寺院、切り立った崖など、中華テイスト満載だ。最近ちまたで注目されつつある、台湾製や香港製の武侠モノRPGのティストとは違う。かといってタランティーノ監督の「キル・ビル」に感じる、ファンキーなオリエンタルとも違う。今までにないような独特の雰囲気をゲーム内で見事に作り上げている。とはいえ、レイは開発当初という前置きのもと、「グリーン・デスティニー」は、ずいぶん参考になったよ」と振り返ってくれた。



写真は女性キャラクター。野性をむき出しにして木で戦うことも可能だ。

『JADE』の肝となる戦闘シーン

『JADE』のもうひとつの売りは戦闘シーンだ。「このゲームで僕らが狙ったのは、いかに臨場感と興奮をプレイヤーに味わわせるかなんだ」というレイの言葉に合わせ、グレッグが戦闘システムについて説明してくれた。誌面の都合上、その話を要約すると、『JADE』における戦闘シーンは、『KOTOR』と同様の、リアルタイムバトルとターン制を融合させたものだが、システム的には『JADE』のほうが『KOTOR』より進化している、とのことだ。オリエンタルテイストをふんだんに取り入れた本作では、3つの戦闘スタイルが存在する。体術、武器使い、そして魔術だ。これをベースに、各タイプ30種類から流派を選び、4～7種類の技を使用することが可能になる。プレイヤーは豊富な戦闘スタイルから、状況に応じたものを選んでいくこととなる。ターン制だからこそ、途中でスタイルを変えることも可能だ。また、ゲーム内にあるアイテムを臨機応変に武器として活用することもできる。ただ、「シェンムー」やその他の一般的な格闘ゲームとは異なり、操作体系は複雑ではない。これには、「さまざまなスタイルを戦略的に組み替えて敵を倒すことに楽しさの重点を置いたからさ」とグレッグは強調してくれた。『KOTOR』の作り込みが尋常ではなかっただけに、『JADE』の今後の動向からも目が離せない。

バイオウェアファンの君に！

グレッグとレイからの特別プレゼント！

中身はなんと！『KOTOR（XBOX北米版）』！ 表紙には開発者からのサインも施された超レアもの！ ただし、北米版なので要注意。とはいえ、2人のサインだけでも十分に価値はある（詳細はP127）。

SNK vs ARUZE

TRIAL CHAOS

メーカー買収・倒産劇に端を発する巨額訴訟の行方

アルゼとの法廷闘争取材から浮き彫りになってきたSNK倒産への道程。
次号よりその全容を「アルゼ王国の闇」の著者にして鹿砦社代表・松岡利康が克明に描く！
今回はその序章をお届けする。

総額130億円訴訟 その闇を徹底追求

去る11月10日、私は裁判所（東京地裁）にいた。私がなぜ、裁判所にいるのか？

——ちょうど一年前、知人からわれわれの地元大阪で総額130億円もの巨額訴訟が争われているという情報を聞き、それに関心を持ったことが、事の始まりであった。これこそ、旧SNKとSNKプレイモアがアルゼを訴えている著作権訴訟と、旧SNKの創業者・川崎英吉夫妻が同じくアルゼを訴えている損害賠償請求訴訟であった。

ところが、巨額訴訟に関心を持ったわれわれが、今、3億円もの巨額訴訟をアルゼから提起されている。「因果は巡る」とは、まさにこのことだ。

われわれは、旧SNK VS アルゼの関係と、これに起因する裁判闘争に非常に関心を持ち、地をはうような取材をもとに、4月1日に「アルゼ王国の闇」、そして9月1日に「アルゼ王国はスキャンダルの総合商社」と2冊の単行本を世に送り出した。

1冊目の「アルゼ王国の闇」は、パチスロ業界のみならず広く読まれ、大きな反響があった。ゲーム業界でも、このトップ企業だったSNKの倒産劇を第一章でドキュメント風に詳述し、闇に包まれていたSNK倒産劇の真相がよくわかったという声を多くいただいた。SNKのホームグラウンドが大阪ということもあってか、ほとんどのマスコミがまったくと言っていいほど取り上げなかったようで、一企業の、どこにでもある倒産劇として人々の記憶から遠ざかっていたからだ。

ところが、2冊目の「アルゼ王国はスキャンダルの総合商社」に対して、なぜかアルゼの動きは、けたたましく早かった。発売の翌日9月2日、東京地裁に名誉毀損、プライバシー侵害等で3億円の損害賠償請求訴訟を起こしたのだ。翌3日には出版・販売等禁止の仮処分を申し立てた（後日これを取り下げ、あらためて当社の地元の神戸地裁尼崎支部に再申し立て）。

SNKの倒産劇同様、アルゼ岡田和生社長の双子の弟の変死、実兄インタビュー、創業時に連続殺人犯（現在死刑囚）がかかわっていたことなど、アルゼにとって公にされたくない衝撃的な記述が、その挙に至らしめたのではないか。

このように、自らの意に沿わない者に対しては、法的手段を借りてでも一気呵成につぶしにかかる——おそらくSNKもケースこそ違え、こうしてつぶされたのではないか、と感じた次第だ。

10月20日、仮処分決定、「アルゼ王国はスキャンダルの総合商社」は発売ができなくなった。11月10日、本訴も始まり、これから長い裁判闘争が続くことになる。一方、SNKの訴訟は、年内に民事の著作権訴訟が一審判決を迎える。刑事告訴・告発している案件はその後に何らかの動きがあるものと思われる——。

今回はいわば〝予告編〟であり、詳述できなかったが、次号より、旧SNK倒産、そして再生の推移、まさに死闘となった旧SNKとアルゼの関係などをつぶさに見ていきたいと考えている。



アルゼ王国の闇
巨大アミューズメント業界の裏側
松岡利康＆特別取材班［著］
鹿砦社刊
定価1400円＋税
四六判／上製／184ページ

パチスロ業界の雄アルゼの実態と野望を白日の下に曝す告発本
SNKはいかに潰されたかにも迫るゲーム批評読者にもお勧めの一冊

Korea's Game Trend

韓国ゲーム電文

第15回

text by テリヨン

韓国で売れるコンシューマゲームはコレ！



多彩なキャラと何度でもプレイできるゲーム性で韓国でも好評の『真・三國無双』シリーズ

ソフト購入時、韓国人ユーザーが気にする3大ポイント

「2人プレイが可能か？」

韓国人ゲームユーザーがコンシューマゲームソフトを選ぶときの基準で、かなりのウェートを占めるのがこれです。「このゲームって、自分の好みにぴったり合っているというほどではないが、2人プレイ可能だから一応買っても損はしないだろう……」といったような例がすごく多いのです。韓国の青年たちは親との同居率が日本に比べはるかに高く、韓国のゲームユーザーの主な年齢層である10代後半〜20代後半は、ベビーブームエコ世代と言われ、たいてい一人っ子ではなく兄弟姉妹がいるため、1本で2人が仲良くプレイできるゲームを好んで選ぶ……とも言えます。

こういった基準で見た人気のゲームとしては、『鉄拳』や『バーチャファイター』シリーズなどの対戦格闘ゲーム、スポーツゲーム、『エキサイティングプロレス』シリーズなどのプロレスゲームが挙げられます。

韓国人ユーザーの2つ目の特性は、「マルチエンディング、または分岐のあるゲームにこだわる」というものです。前述した2人プレイ好きの傾向はACGで顕著に表れるものですが、こちらはRPGやAVG、SLGを選択するときに重要な要素となります。

新作RPGなどの発売間近にゲーム関連サイトの掲示板などで最もよく見られる質問が「エンディングはいくつですか？」「そのゲームって分岐はありますか？」です。特にこういった志向は、低年齢層ユーザーに多いのが特徴です。まだ経済力がなく購入できるソフトの数も限られるため、1本のソフトで何回も楽しめるものをチョイスするからだと言えます。この手で人気を集めたゲームは『ファイナルファンタジーX-2』と『スーパーロボット大戦』シリーズなど。また、『かまいたちの夜』は韓国では発売されなかったものの、圧倒的な量の分岐とそれによるマルチシナリオ＆マルチエンディングが風のウワサで伝わり、すごい話題にまでなりました。

韓国ユーザーの3つ目の特性は、「ケチである」こと。どんな意味かといえば、長時間プレイできる、1周目のプレイでは終わらないなど、とにかく長く遊び倒せるゲームを買うということです。前述の2つ目の特性とも相通じることですが、「高いお金を払って買ったゲーム、できる限り遊び倒そう！」ということです。つまり、「エンディング後の裏シナリオがある」「没入度の高いミニゲームが入っている」「アイテムやキャラを収集する面白さがある」など、やり込み要素があるゲームを好むわけです。こういった類型で人気なのは『真・三國無双』シリーズと『魔界戦記ディスガイア』です。

今回ここに挙げた特性は韓国のみならず、どこの国でもある程度は普遍性のある傾向であるとも言えます。でも、それが韓国人ユーザーに顕著に表れている以上、これから韓国進出を考えている、あるいはすでに進出しているクリエーターさんたちは参考にするのもいいかもしれません。

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

最新現地レポート

中国正規版ゲーム事情

前号では中国の現在の海賊版事情をレポートしたが、もちろん陰の部分だけではなく、陽の部分もある。明らかに違法ではない部分にスポットを当て、中国のゲーム事情、特に日本に縁のあるものをレポートしよう

text&pics：山谷剛史

ゲーム雑誌から見る中国ゲーマーの関心事

家庭用は日本 ネトゲーは中国

中国でもゲーム雑誌は複数ある。それらは家庭用ゲーム専門雑誌、ネットゲーム専門雑誌、パソコンゲーム専門雑誌、総合ゲーム雑誌などいくつかのカテゴリに分けられる。また多くのパソコン雑誌でもゲームの紹介をしている。各雑誌が日本のゲームをどの程度扱っているのか紹介しよう。

表は各雑誌の特徴と、その雑誌が日本、中国、欧米、韓国産ゲームを何本紹介したかを示したものである。各雑誌同じ月のものでまとめると、データが偏り信頼性がないため、雑誌ごとに違う月の号を用意し調査を行った。結果から言うと日本は家庭用ゲーム機においてのみ圧倒的主導権を握っている。そして家庭用ゲーム雑誌では、攻略記事で登場人物やキーワードになる日本語の解説をしていたり、ゲームに役立つ日本語講座があったりと、対日本語の壁に苦労しているのがうかがえる。また広告記事では輸入したゲーム機や、ゲームグッズなどの通販をする店があり、なかなか興味深い。ちなみにネットゲーム雑誌においては、結果の通り日本のゲームの記事がないのはもちろんのこと、広告においてすら日本のにの字もない。

誌名	ゲーム紹介数 日本	中国	欧米	韓国	特徴・URL
POPGAMER (5月号 15.8元)	7	22	25	2	総合誌。紹介ページで洋もの多し。ネットワークゲームでは中国が圧倒的。テレビゲームのコーナーだと日洋半々。特集は三國志IX（28P） http://www.popgamer.com/
ePlay 電脳遊戯新幹線 (8月号 9.9元)	0	15	2	9	ネットワークゲーム専門雑誌。PCゲームだけの紹介。日本勢全滅。韓国勢は健闘している。 http://www.eplayonline.com.cn/
電脳遊戯軟件 (2003年19号 9.8元)	18	0	0	0	ゲーム機専門誌。海外ゲーもわずかなスペースで紹介されるものの日本勢の独り勝ち。 URL なし
遊技機実用技術 (7月A号 9.8元)	35	0	6	0	ゲーム機専門誌。ゲーム機専門雑誌としては一番人気があるとか。やはり日本勢が圧倒している。 http://www.ucg.com.cn/



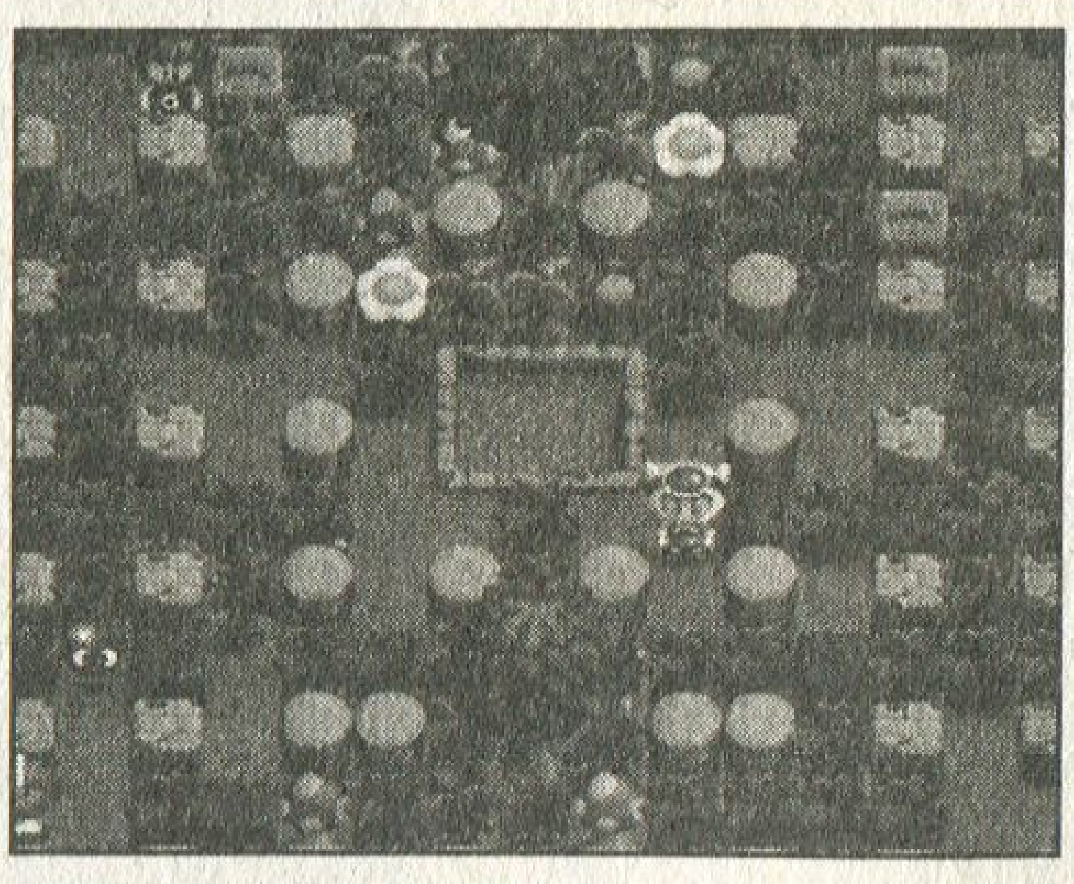
今回調査した中国のゲーム雑誌
CD-ROMがついているものもある

日本ゲーム酷似の中国正規版ゲームたち

類似性はいったい どこまで許されるか

日本のゲームにゆかりのあるソフトをいくつか紹介したい。

始めに上海盛大有限公司の『泡泡堂』。写真を見ていただきたい。あくまで私見だが、『ボンバーマン』に瓜二つである。あえて『ボンバーマン』と異なるところを探せば、キャラクターデザインが異なるくらいだろうか。


『泡泡堂』実際プレイしてもやはりボンバーマンそのもの。ストーリーモードがあり、それはオリジナルだ

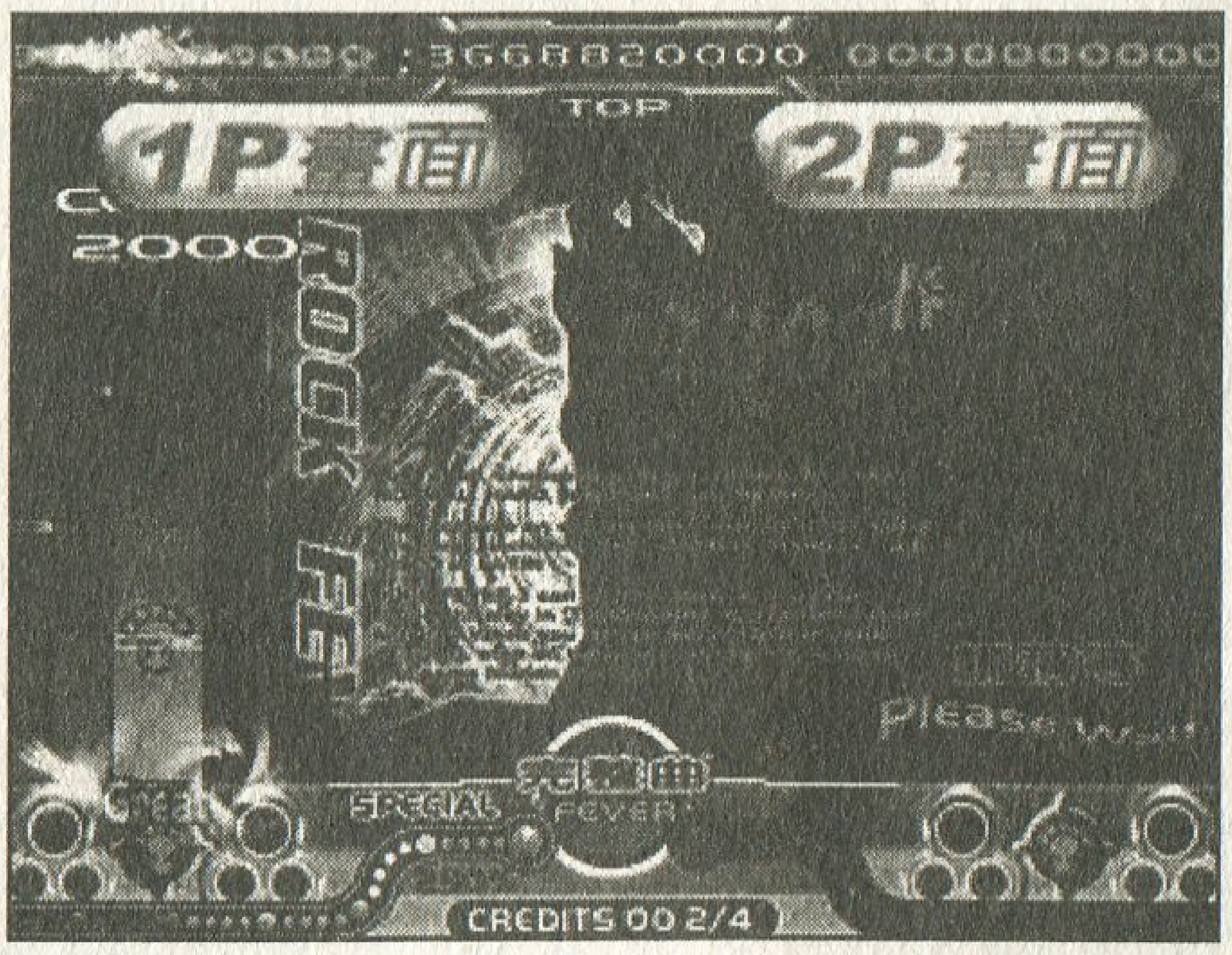
お次は台湾IGSの『Rock Fever』、そして同じくIGSの『Crazy Dance』である。こちらも写真を見ていただきたい。またまた私見だが、前者は『ビートマニア』、後者は『ダンスダンスレボリューション』に酷似していると思う。

IGSのWebは台湾の繁体字のほか、中国本土の簡体字、英語と日本語のサイトがあるが、社のページを各言語のサイトで比較すると日本語のサイトのみ、両製品の紹介はない（ちなみに両製品の紹介ページには日本語の選択肢もあるが、日本語は表示されない）。

ここまでくると確信犯のにおいもするが、読者の皆様、いかがだろうか。

最後にSintax Technology社を紹介する。この会社はGBAやGBC用のソフトを制作している。ラインナップは実に多彩である。いくつかタイトルを挙げれば『最終幻想（直訳するとFINALFANTASY）』『鬼武者2』『真・三國無双』など日本でもおなじみのタイトルを製作している。ただし、内容は同社オリジナルではある。

いずれもそれが本当に似ているかどうかは読者自身が確かめていただきたい。そしてそれが良いことか、正しいことかは読者自身が考えてほしい。



『Rock Fever』降りてくるバーの色は左から赤、青、ピンクで色の配列もビートマニアそのもの



たとえばA社がドライブゲームを作った、その後B社がドライブゲームを作った。ではB社は物まねになるのか？ どこまでまねれば訴訟沙汰になるのか？ 過去の『ストリートファイター』と『ファイターズヒストリー』、『ビートマニア』と『VJ』の訴訟は読者もご存じかもしれないが、これをいま一度読者自身が考え直し、これらのソフトはどうなのか考えていただければ幸いである。

◆参考URL
泡泡堂 http://www.bnb.com.cn/
台湾IGS http://www.igs.com.tw/
SintaxTechnology http://www.st168.net/


『Crazy Dance』にオリジナリティはあるのか？

中国から見た日本ゲーム文化

ショップ店員が語る日本のゲーム

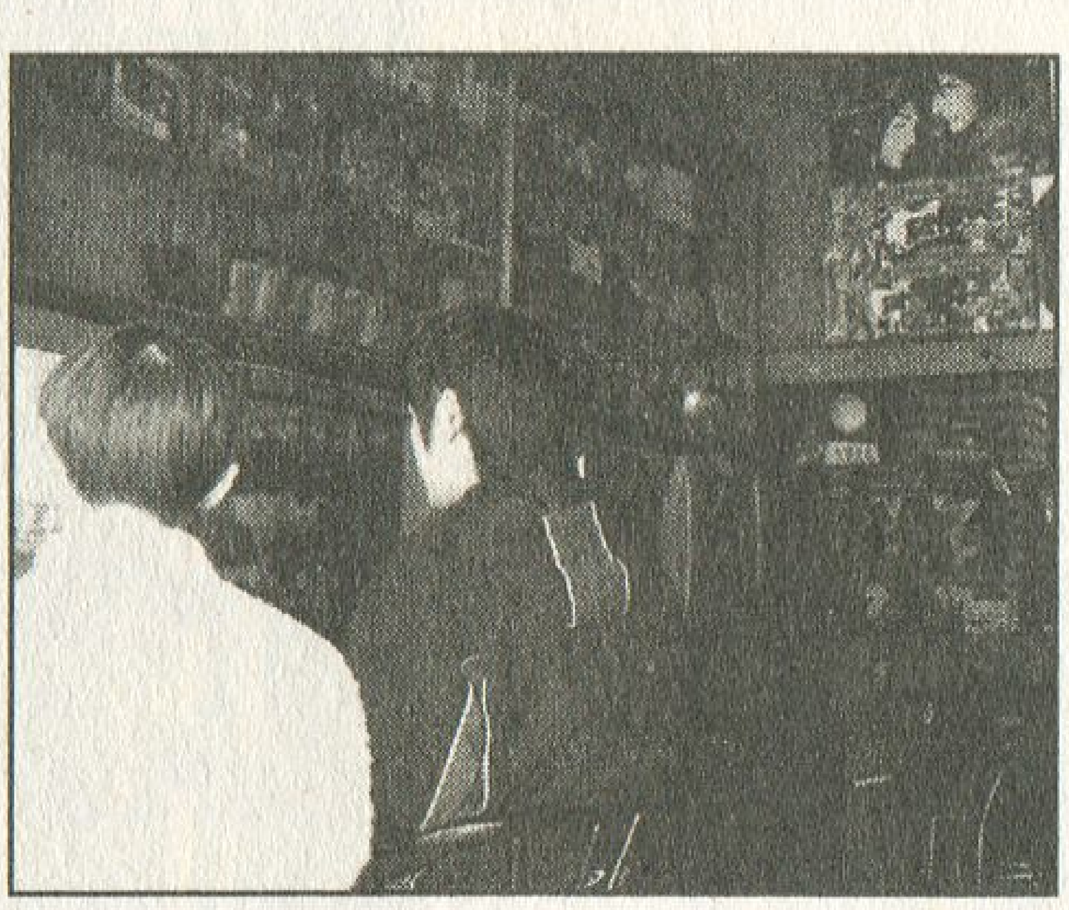
中国雲南省は昆明市内の99年から経営しているとあるマニア向けのショップを訪れた。小さな店舗だが、ゲームクラブの運営もしている。このゲームクラブは1～2週間に1回市のゲーマーたちが集まって試合をする、いわゆるゲーマーのたまり場的ショップだ。ここではハードの販売はもちろんのこと、市で唯一PS2やGCやGBAの〝**正規版**〟のソフトを販売している。そのほかにポスター、フィギュアなどのゲームグッズ類も売っている。また、このショップのクラブのメンバーになることにより、店内でテストプレイができる（PS2、GCがテストプレイ用に置いてあった）。

店舗名および店員について匿名でという条件で、店員の方に話を伺った。

正規版はコレクション プレイは海賊版で

—今何のゲームが売れていますか？

ショップ（以下S）：PS2のソフトですね。特に『実況サッカーウイニングイレブン』が特に売れていますね。テクニックが必要で、それでいてみんなでわいわいできますからね。ハードごと買っていく人も何人かいましたよ。『ファイナルファンタジー』もよく売れてますね。でも『Ⅺ』は売れてません。日本ユーザー相手のネットゲームなので値段が高いので……中国全土で見てもほとんど売れてないのではないでしょうか？



ゲームショップ内
ポスターあり、アクセサリーやグッズ類も豊富で、地元ゲーマーの聖地といったところ

—なんでここでは本物も売っているのですか？

S：マニアのゲーマーが来るんです。だからここでは本物も売ってます。もっとも、買ってコレクションに満足する方が多く、プレイは海賊版で……という方もいるようですが。これらは香港から広東省を経由して、国内に流通します。値段は400～500元（※）ですね。

—売っているソフトは日本のだけに見受けられますが。

S：欧米のソフトは大して売れないので入れませんね。

—お客さんはどれくらいいますか？

S：常連客が7～10人います。大学生の世代がほとんどで、男ばかりですよ。女性は極めて珍しい。ゲーマーは少なくとも50本はソフトを持ってますね。うちに入荷されるソフトをコンプリートしているお客さんもいますよ。

ゲーム大会のときには、常連客が知り合いを呼んできて、その結果結構な数が集まります。あとは大学に近い場所柄、客は外国人留学生も多いですね。日本人もいます。ここで海賊版の安いソフトを買って帰国するようです。

実は顧客は雲南省だけでなく、隣のミャンマー、ラオスにもいます。たとえばミャンマーはインターネットがないので、国境を越えて中国に来て国境で当店に連絡し、当店から国境に品物を送ります。ラオスも同じで。もちろんほかに雲南省の各地にもビジネスパートナーがいます。

日本ゲームに求められるグローバルな視点

—多くのゲームは日本語表示ですが、語学の壁についてはどう対処してますか？

S：中国語の攻略本があります。また雑誌にも攻略コーナーがあるので、それで対処できます。もし

※筆者注：この価格は日本人がNEOGEOのROMカセット（約3万円）を買うくらいの貨幣感覚。

英語版もあったらそちらを選びますね。ゲームのために日本語を勉強したくないですから。ですから『ファイナルファンタジー』は売れるのは英語版ですよ。ちなみにミャンマー人も買うゲームは英語版ですよ。

――メッセージなどあれば。

S：現状でいうと、多くの人はPCゲームで遊んでいて、ゲーム機派は少数です。PS本体を見せてもわからない人が大半です。ファミコンのときは、PCが普及してませんでしたから。今はPCを購入したほうが、ゲーム以外にも用途があるし、経済的だと認知されてますよ。だからもうかりませんよ。でもゲームが好きだから経営しています。ここはこじんまりとしているけど、上海、北京などに行くと、大きなショップがクラブ経営して、ゲーム大会時にはそれこそたくさんの人が参加します。上海はマーケットが大きいからショップ側も仕入れる時に実物を見れて問題ないけど、ここでは情報しかなく実物が見れないのでWebでいろいろ調べ、これだと思ったのを仕入れるしかないのです。あと、日本のゲームはゲームの中に日本ならではの考え方があり、日本の文化が詰まっていて、日本の文化を知らないと理解できないゲームが多々あります。日本のゲームは国際的なものなのに、日本の文化を押し付けられています。米国のゲームは最初から国際的に受けるように作ってありますね。実際売れ行きでも、ハードの主流はPSからPS2に移りましたが、一番の理由は面白いからではなく、有名だからです。

そしていま売れ筋がPS2からXBOXに変わりつつあるのを感じます。日本のゲームをもっと広めたいなら、もっと国際的に受けるつくりにしたほうが良いのではないでしょうか？

ゲームに影響された日本語学習者

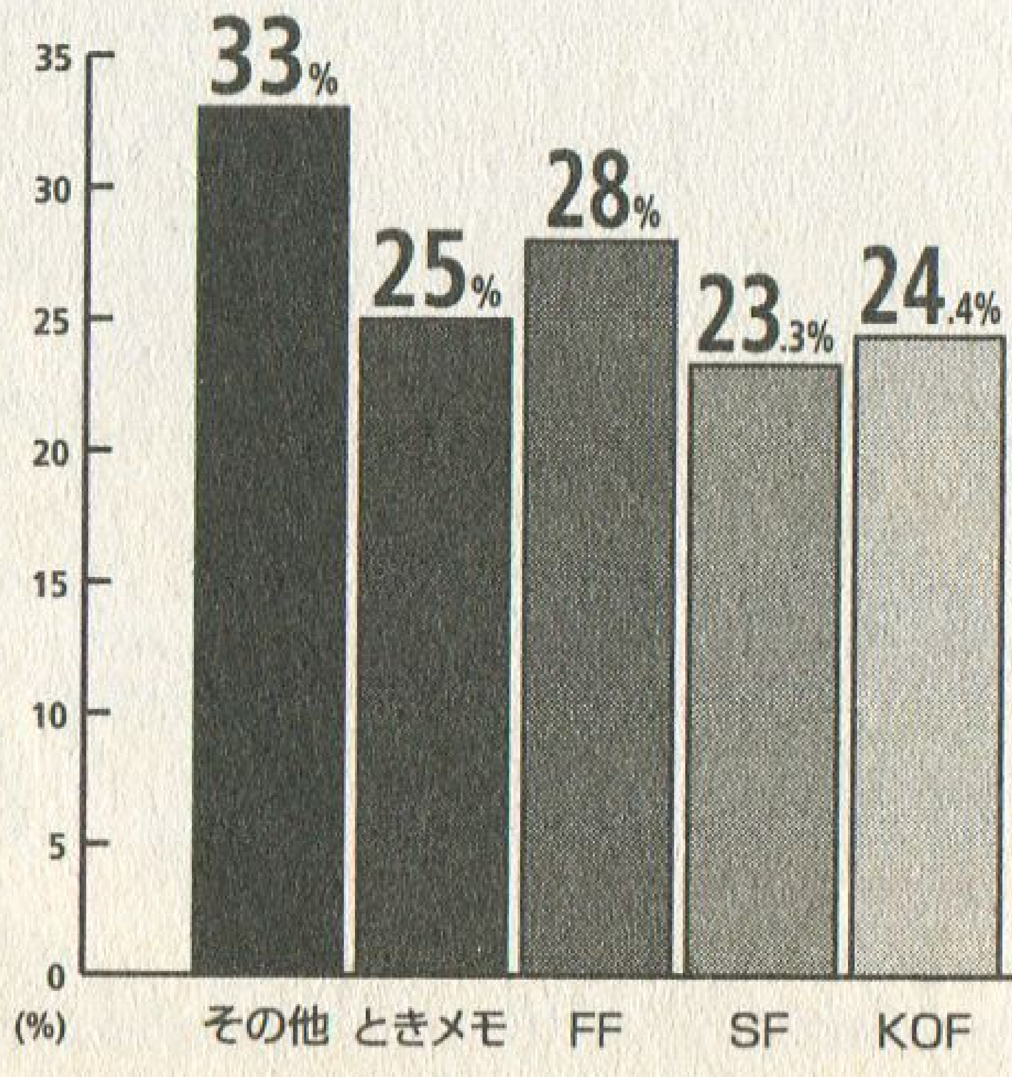
私自身、中国で日本語学習者に会うことがたびたびあったが、会うたびに必ず問われる質問が「××のゲームや、×××の漫画について、知ってますか？」という質問だ。

取材したゲームショップ店員の方の見解だと、ゲームのためだけに日本語は勉強したくないのがユーザーの気持ちだと聞いたが本当だろうか。ふと気になったのでアンケートを作り、日本語を勉強する中国人がどれくらい日本の漫画、ゲームなどに興味があるかを調べてみた。

アンケートの結果は下段を見ていただきたい。結果を見ると実に日本語学習者の半分がゲームをきっかけにして日本語を勉強している。ゲーマー全体から見れば日本語学習者は少数派だが、ゲームや漫画がたとえ海賊版でも、そのおかげで日本語を学習するきっかけになった中国人は少なからず存在するのだ。日本語学習者でも、教科書的な日本語ばかりを勉強しているので、ゲームでよく使われる単語については未知のものばかりで、実際ゲームと向き合うときは常日頃辞書と格闘しているという。どなたか中国で有名な漫画やゲームを題材にした日本語学習教材作りませんか？

◆アンケート設問
◎以下のゲームで好きなものには○を、知っているものには△をつけてください。
『キングオブファイターズ』(以下『KOF』)『ストリートファイター』(以下『SF』)『ファイナルファンタジー』(以下『FF』)『ときめきメモリアル』(以下『ときメモ』)(上記についてそれぞれのゲームの細かいソフト名は明記した。例：ときメモ1 2 3)
◎その他好きなゲームがあれば記述して下さい。


◆アンケート結果
◎集計数30名　うち　男9名　女12名　未記述9名
◎認知率(計算方法：全体に対する○の回答を2Point、△の回答を1Point



◎その他の内訳
『サクラ大戦』『マリーのアトリエ』『メタルギアソリッド』『真・三國無双』『牧場物語』『COMICPARTY』『Never7』『夢のつばさ』『スーパーロボット大戦』『餓狼伝説』『サムライスピリッツ』『三國志』『大航海時代』『頭文字D』『VF4』『聖剣伝説』『グランディア』『ソニックザヘッジホッグ』『罪と罰』

ゲームソフト批評

見逃しがちなタイトルを含めた、全12本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなく褒めるところは褒め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!



【今号のMENU】

 イラスト:安本豪"Ieye"

剣神ドラゴンクエスト

おもちゃの剣に誘われて僕らは再びラダトーム城をたつ

ハードを必要とせずに、直接TVにつないで遊べる本作。実際に剣を振る苦痛と快感が味わえる。

ドラクエ＋おもちゃは何をもたらすのか

「体が勝手に動く。剣を持つ手が覚えているのか。」冒険小説や剣豪もの、ファンタジーなどで、時たまこんなセリフを言う主人公がいる。『剣神ドラゴンクエスト』（以下『剣神』）はまさにそんな、剣士だけがたどり着く境地を手軽に体感できる作品だ。

　そもそもRPGの多くは、キャラクターが剣を振ることに関して何らリスクを課していなかった。魔法ならMPを消費するが、剣は「戦う」を選べば、自動的に振られるものだ。だが、実際の戦いではそうはいかない。単に振るだけでも相当な練習と経験が必要だ。ましてや、モンスターを何匹も斬るとなれば、すさまじい疲労感に襲われることだろう。もちろんその逆、うまく使いこなせれば鋭い切れ味が病みつきになるかもしれない。『剣神』の〝コントローラ〟となる剣はプラスチック製で、重さも実際の剣の何分の一かだろうが、それでもそうした肉体感覚が伝わってくる。剣を振るリスクとその裏側にある快感を自らの体で背負う形になっているのだ。

　思えば、修学旅行で要りもしない木刀を買って振り回した読者も多いかと思う。剣には人を引きつける不思議な魅力がある。人間はかれこれもう3、4000年も剣と付き合ってきた。その根源的な記憶が、人が剣を見ると思わず手に取ってしまうひとつの理由とは言えないか。『剣神』は、心の根元に近いところにある欲求をくすぐって、『ドラクエ』が目指しているであろう、ワクワクする冒険により近づこうとしている。

　さて、一応説明しておくと、本作はいわゆる〝ゲーム〟ではない。現行ハードを通すことなく、AVプラグを直接TVに接続して遊ぶ〝電子おもちゃ〟だ。パッケージも、超合金や電車模型が入っている箱の体裁に近い。TVの上にセンサー兼本体を置き、剣を持ってTVの前に立てば準備OK。あとは、画面上にスライムやドラキーが出現するので、剣を振る動作をすると敵は斬られていく。

　ここから先はちょっと業界的な話になるので、作品レビューというこの場所で扱うのはやや場違いだが、今後のTVゲームの将来を見通すうえで触れておきたいことがある。まず重要なのは、新たな『ドラクエ』が、どのハードも通さず発売されたということだ。『ドラクエ』シリーズは、次回作のハードが何になるか、その動向が熱く注目された時期があった。それが今回、ハードから脱却した形になっている。しかも、以前に発売された万歩計のようなものとは異なり、玩具の体裁を取ってはいるが、TVを使って遊ぶ中身はあく

text by 卯月鮎
プレイ時間：12時間



ジ 体感RPG
メ スクウェア・エニックス
機
¥ 6,980円
発 03年9月19日

までゲーム的なもの。つまり『剣神』を遊んでいる間には、現行ハードは絶対に遊べない。要は、プレイのTPOから考えるとPS2対『剣神』、GC対『剣神』という対立構造が見えてくる。これが意味するところはかなり大きい。しかも、調べていくと、この手の電子おもちゃの大部分にはXaviX（ザビックス）（※）と呼ばれるプロセッサが使われている。これを作っているのは新世代株式会社というところなのだが、「日経メカニカル」2002年2月号によると、95年に任天堂出身者が中心となって設立された企業だという。先ほど「ハードからの脱却」と書いたが、考えようによってはソフトにハードがくっつく新たな形式でXaviXという新ハードが台頭しつつあるとも言えるのではないか。私はあまり業界的な動向を注視するつもりはないが、進み過ぎてしまったゲームを戻そうとする流れ（願いのようなもの）に、この動きは合致している。おもちゃによることで時計の針を巻き戻す。こうしたケースは今後も増えてくることだろう。



パスワードを入れると新しい敵が登場するおまけも。ファミコンのころの懐かしさが感じられる

箱を開けた瞬間から魅力的な冒険は始まる

　それでは作品そのものの話に戻ろう。ゲームはステージ制で全8面。基本的には初代『ドラクエ』をなぞる形で冒険は進む。プレイ当初はセンサーに剣の動きを感知させようと小手先で剣を振っているのだが、慣れてくると次第に、敵の動きに合わせて斜めや縦斬りが瞬時に出せるようになる。こうなってくるとすっかり冒険に入り込んでしまう（ちなみに防御は剣の腹をセンサーに向ける。剣をセンサーにぐっと近づけることで魔法の使用も可能）。必殺技もこのゲームのポイント。ボス戦などでは〝必殺技チャンス〟が訪れる。タイミングよく、決まった5つのコマンド（剣の斬り方）を入力すると、必殺技が発動して大ダメージが与えられるという寸法。横斬り・縦斬り・斜め下・斜め下・横斬りなど、複雑なコマンドが多くて、練習場でのトレーニングは必須だ。慣れるまでは頭で考えながらの操作でぎこちないが、5、6回も成功すれば勝手に体が動く。腕が振りを覚えてしまうのだ。まるで脳を通さずに、ダイレクトに。すべてが脳に支配されている現代で、こういった体験はなかなかできない。剣士的な表現をするなら「無我の境地」とでもいったところか。逆に、こうならなければ、最後のボス敵は厳しい。

　もちろん、高スペックのハードではないので、シナリオ要素はほとんどなく、また村や町といった概念も存在しない。余計なものがそぎ落とされていると見ることもできるが、この部分はやや寂しい。

ただ、明らかに剣を振るおもちゃというレベルを超えて、しっかりとゲームとして仕上がっていることは確か。これだけのことができるのなら、今後いろいろなパターンの作品が登場してもおかしくはない。『剣神』を契機に、アナログなおもちゃとデジタルなゲームの融合はさらに進んでいくはずだ。

　『剣神』の剣を握ると、大人のプレイヤーは自然と子どもに帰る。残念ながら普通のRPGでは、いくら主人公が少年だとしても、やはり大人は大人の視点でしか遊べない。夢中で剣を振る、ただそれだけが楽しかった頃に心はふと戻っていく。ただし体は残念ながら大人のまま。1時間もプレイすると、翌日腕が上がらなくなるが。

関連作品

ドラゴンクエスト

ジRPG
メエニックス
機ファミコン　¥5,500円　発86年5月27日

竜王によって闇に閉ざされたアレフガルド。ある日、勇者ロトの血を引く若者がラダトームの城に現れる……。日本にRPGという存在を広めた記念すべきタイトル。『剣神』はこの『ドラクエ』のリメイク版とも言える。

※XaviX　ボウリング・テニスなどの『エキサイト』シリーズ（エポック社）、『たいこでポピラ』などの『ポピラ』シリーズ（タカラ）、バイオリン型玩具『evio』（トミー）など、多くの電子おもちゃにXaviXは搭載されている。

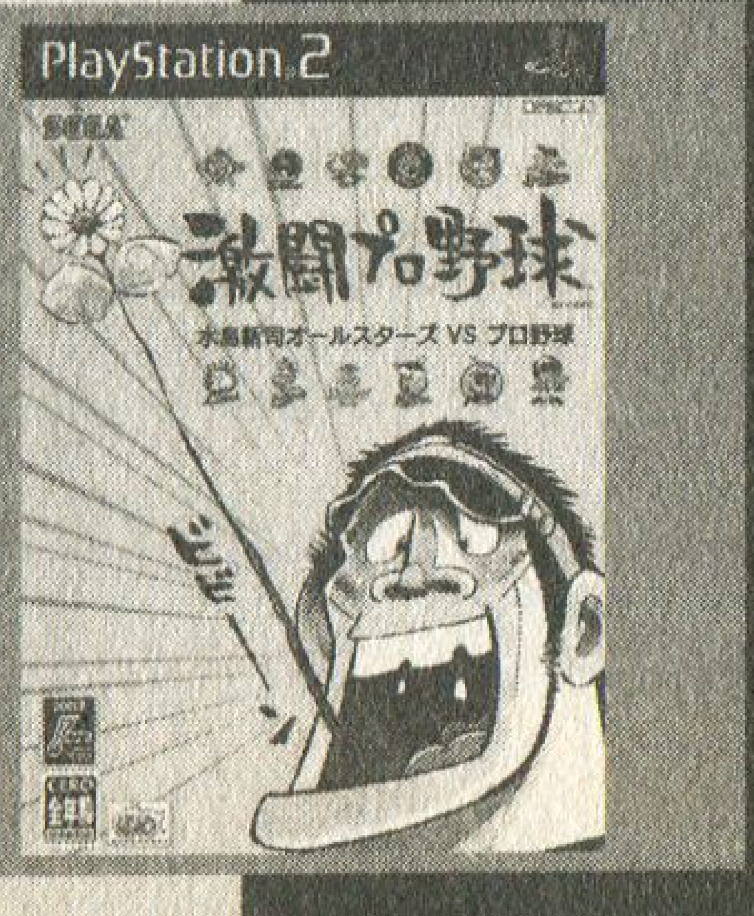
激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球

キャラゲームはキャラクターグッズで終わるべきなのか

水島新司のキャラクターが実在のプロ野球を舞台に大活躍……。そんな夢物語をこのゲームは描ききれているのだろうか。

text by 吉田龍司

プレイ時間：30時間



ジACT
メセガ
機PS2
¥6,980円
発03年9月11日

水島新司のピークがいつだったのか、いろいろ悩んでみた。

ごくごく一般的な見方としては、70年代半ばから80年代初めといったところが妥当だろうか。アニメ「ドカベン」（76～79年）が放映されていたこの時期からもう25年もたっているのだ。この『激闘プロ野球』はこうした水島ファンへの訴求効果もあって「つくろうシリーズなどと比べれば、比較的高い年齢層にも買ってもらえた」（セガ）という。

私を国分寺球場に連れてって

当時の水島新司のエネルギーは凄まじいものだった。少年チャンピオンに「ドカベン」、マガジンに「野球狂の詩」、サンデーに「一球さん」そしてビッグコミックに「あぶさん」の連載を一度に抱えていた時期である。男の子がみんな野球帽をかぶっていたこの頃、少年マンガの不動のエースは、手塚治虫でもちばてつやでもなく、水島新司だったのである。

織田作之助や花登筺（はなと・こばこ）的な市井の人情ものをバックボーンにした独特の作風。「巨人の星」や「アストロ球団」的魔球超人世界とは一線を画した泥臭く明るい野球マンガに、当時の少年少女は夢中になった（余談だが少女の里中人気は現在の同人ブームの先駆け）。昭和で貧乏で、それでいて楽天的な喜劇スタイルが水島氏の真骨頂だったと思う。

ある作品で、主人公の野球少年が母親の作った朝食の膳を見て、「おっタマネギの味噌汁！」と喜ぶシーンがあったことをなぜか今でも鮮明に覚えている。山田太郎の学生カバンの中身もぜ～んぶ弁当（＝ドカベン・おかずは梅干だけ）であった。貧乏な水島ヒーローたちにとって「野球をすること」とは、今日を生きる、ということにほかならない。球を打つことは困窮をはね返すことであり、球を捕ることは見えない明日をつかみ取ることだった、はずである。

月日は流れ、日の丸弁当や貧乏長屋といった水島的物語が生まれる土壌は影も形もなくなった。また、野球が子どもたちにどんな求心力を持っているのかもよくわからなくなった。長崎事件ではないが、今の子どもたちにとっての野球とはテレビゲームが一番身近な存在かもしれない。気軽に三角ベースをやれるような原っぱもなく、リトルリーグのチーム数も激減する一方、野球ソフトの手堅い出荷ぶりが示す意味は決して小さくないはずだ。昭和の子どもを失った水島キャラが平成の子が遊ぶゲームにたどり着いたのも必然かも。

数ある野球ゲームの中でユーザーは何に期待して『激闘プロ野球』をプレイしたのだろう。僕自身に限って言えばそれは、今でもあの

山田や岩鬼や水原勇気は？生きている？のか、ということだった。優れたキャラゲーには、必ず制作者が熱意を持ってキャラに息吹を与えている。ましてや開発はセガである。期待は大きかった。

記号化する水島キャラたち

トゥーンの水島キャラは予想以上に良い出来栄えとなっていた。しかし……ゲームでは約300人の選手を擁するセパ12球団があり、これに30人以上の水島キャラが参戦、各チームに入団させてオープン戦やペナントレースを楽しむ、



組み合わせによって色々なデモが見られる。ただ、一通り見てしまうと満足してしまうのだが……

というのが基本システムなのだが、ここでまずエーッである。

あぶさんや藤村甲子園はダイエーと阪神に入れればそれでいい。問題は東京メッツ（「野球狂の詩」のチーム）がないことである。だから、メッツナインは巨人の帽子を被った岩田鉄五郎、中日のユニフォームを着た水原勇気でプレイせざるを得ない。これは違和感がありすぎた。ドカベンたちも本当は明訓（ドカベンの高校）があれば嬉しかった。プロ野球編にのっとってパのチームに振り分ければいいのだが……高校編とプロ野球編に対するファンの思い入れの差を考慮する余裕はなかったのだろうか。

肝心のゲームシステムも決してほめられる出来ではない。

最近のリアルな野球ゲームにありがちのことだが、最初は画像の迫力に「おおっ本物の野球中継みたい」と感動するのだが、慣れると演出がくどくなる。どんなに急いでも1試合に30分かかっては途中で飽きが来るうえ、操作も複雑で慣れるまでに時間がかかる。たとえば、ただ1球投げるために、球種選択→投球開始→コース選択→グッドリリースのためのボタン押し、の操作が必要なのだ。この間、守備位置の変更をしたり、演出を飛ばすためにプレイヤーはキャンセルボタンを押しまくらねばならない。打撃は比較的打ちやすいが打球のバリュエーションが乏しい。細かい点では、代打は打者が打席に立つまで出せなかったり、代打をそのまま守備につかせることができなかったり……。

売り物の水島キャラの演出や秘打・秘球は楽しい仕上がりである。水原勇気のドリームボールや殿馬の〝白鳥の湖〟は爽快である。岩田鉄五郎の「にょほほほ～」や藤村甲子園の「うおおお」といった掛け声も楽しい。ただ、これもひととおり見ると満足してしまう。また見たい、と思うほどキャラに思い入れが持てない。

全般に言えることだが、何かキャラが記号的なのである。こだわりのない表層的なものはどこかで思い入れを遮断してしまう。そうなると口を開けっぱなしの間抜けな岩鬼、明らかに水島氏でない第三者が作ったキャラ同士の会話テキストなどがだんだん鼻についてくる。要するにこのゲームはキャラクターグッズなのだ。

いいキャラゲーとは決してキャラクターグッズではないと思う。鉄五郎、国立をはじめ東京メッツが勢ぞろいして、ONや田淵たちと戦い、や～まだたちは明訓のユニフォームを着て巨人学園と戦うストーリーモード。今の腑抜けな野球選手など要らない。おじさんはそういうゲームがやりたかったのである。ゲタ履きの学生、貧乏長屋、タマネギの味噌汁の温かみ。ゲームというメディアにそうしたにおいを求めるほうがむちゃな注文なのか。

関連作品

水島新司の大甲子園（カプコン）

ジSTG
対ビング
機SS ¥5,800円 発96年5月24日

13年前の水島リスペクト野球シミュレーション。こちらもキャラ総登場が売り。実在球団こそないが、明訓、弁慶高校、南波高校、そして東京メッツなど水島オリジナルチームが勢揃い。プレイヤーは明訓ナインを操り、強豪チームと対戦。打撃、投球で相手の出方を読み合い、コマンドを選択していく。

伝説のスタフィー2

擦れたゲーマーには向かない!? 入門的なタイトルの必要性

ヘビーゲーマーには物足りない。だけどアクションゲームを初めてプレイしてみたい、というユーザーには自信を持って薦めたい

ゲームは難しい。ゲーム歴が長いとついつい忘れがちなのだが、やっぱゲームって基本的に難しいモノなんだと思う。

「諸兄、ゲームやろうぜ!」と題した、50歳以上を対象とするゲーム講座が6月に開催され、ちょっとした話題になった。ゲームに興味はある、しかしあと一歩が踏み出せないオトナたちを招き、ゲームの魅力・面白さを真剣に講義するという企画。僕らヘビーゲーマーからは思わず耳を疑う内容だが、これが結構好評だったという。

そういえば、「映画ってドコが面白いの?」と聞かれたことはないが、「ゲームってドコが面白いの?」とはしばしば聞かれる。これだけゲーム機が普及してもなお、そういう質問が出てきちゃうのだから、僕らが思っている以上に「ゲームの面白さ」というのは見えにくいのだろう。そう考えるとやはり、ゲームはまだまだ難しいというか、「敷居の高い」娯楽なのだ。

そもそもゲームは、プレイヤーの介入なくしては絶対に成り立たない。これが映画やドラマだったら、ボーッと見ていても結末は向こうから勝手にやってくるからラクチンなのだが、ゲームの場合はプレイヤー側にもある程度の知識や技術がないと「面白さ」までたどり着けないことが多々ある。よくできたゲームならこうした「たしなみ」は遊ぶうちに自然と身につくモノなのだが、残念ながらそういうゲームばかりでもないのが実情だ。この辺りがきっと、初心者の参入を妨げているのだろう。

ゲームの指南的な役割を果たした1作目

さて、『伝説のスタフィー』(以下『スタフィー』)である。本誌では前作を取り上げていなかったので、一応、前作までさかのぼってハナシを進めていきたい。

ここのところリメイク続きの任天堂から発売された、久々のオリジナルアクション——となれば当然、ポスト『マリオ』『カービィ』を期待してしまうのだが、『スタフィー』は、その期待をいろんな意味で裏切ってくれた作品だった。

はるか空高く、テンカイの王子スタフィーは、ある日魔物が封じられたツボを海へと落っことしてしまう。瞬く間に空は嵐に覆われ、哀れスタフィーも巻き込まれて海の底へ……。独りぼっちになってしまったスタフィーを操り、無事にテンカイへと帰してあげるのがゲームの目的だ。

最初に悪い点だけぶちまけてしまうが、正直、『マリオ』、『カービィ』に比べて目新しい仕掛けやアクションはほとんどない。全体の雰囲気から子ども向けタイトルであることは承知しているが、それでもかなり難易度は低めに設定されており、擦れたゲーマーが腰

text by 池谷勇人

プレイ時間：25時間



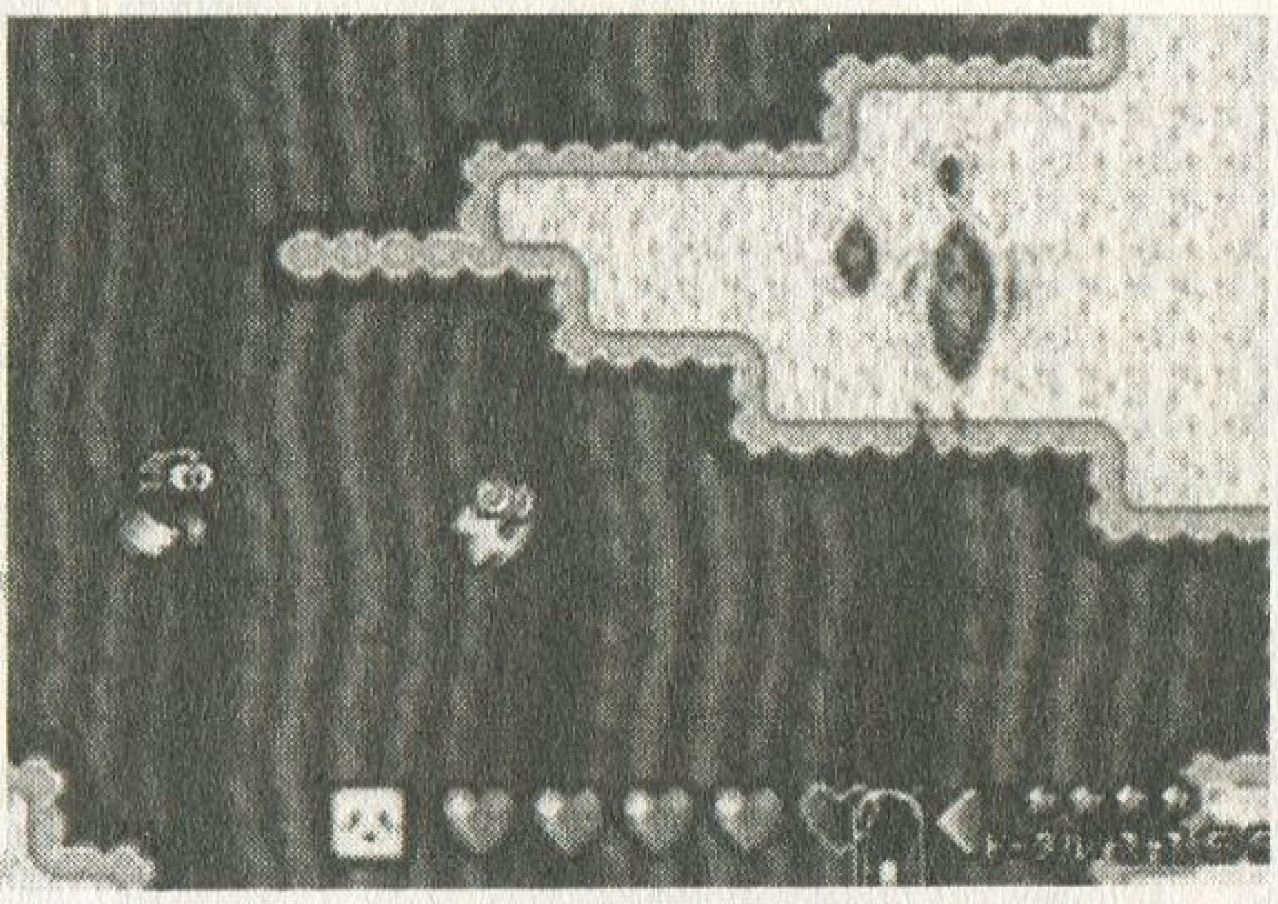
ジ マリンアクション
メ 任天堂
機 GBA
¥4,800円
発 03年9月5日

を据えて遊ぶには少々物足りない。

しかし、初心者に「初めてのアクションゲーム」として薦めるならば、評価はガラリと変わる。難易度が低く、誰でもサクッとクリアできるのはもちろん、アクションゲームの「たしなみ」を順序良く、ストレスなく学んでいけるという点で、これほど初心者や低年齢層に配慮されたゲームはない。

最初のステージ「ロブのどうくつ」はほぼ練習ステージといった装い。ロブじいさんが立ててくれた看板を参考に、さまざまなアクションを学びながら進んでいく。地形もよく練られており、学んだアクションをすぐに実践できるため、アクション修得が苦にならない。ミスに対するフォローもきめ細かく、うっかり穴に落ちても、ほとんど下に足場が用意されているという徹底ぶりで、プレイヤーの上達を温かく見守ってくれる。

基本動作を修得したら、次は実践問題だ。各ステージには触るとダメージを受けるトゲ、行く手をはばむ水流、押すと動くブロック、スイッチで開く扉、左右に動く足場などなど、アクションゲームの基礎とも言える仕掛けが満載。また、このエリアではトゲ、このエリアでは水流といった具合に、エリアごとに学ぶべき仕掛けがはっきりと分かれているため、ドリル形式に近い感覚で、難関を突破する楽しさに少しずつ触れていくことができる。ついでに言えば、ボスの倒し方も「最初は逃げ回り、ボスが疲れたところで反撃」など定番そのもの。ひととおりゲームをクリアする頃には、どんなアクションゲームにも対応できる「たしなみ」をバッチリ身につけられるはずだ。



スタフィーが持つ唯一の攻撃技「スピンアタック」だが、やり過ぎると目を回すので注意が必要

エンディングまでは数時間もあれば十分。全体のボリュームは少ないが、「宝探し編」と題した2周目もある。それでも物足りなければ『マリオ』や『カービィ』へと進めばいいのだ。アクションゲームの楽しみ方を啓蒙するためのソフトだと割り切れば、その役割は十二分に果たしていると言える。

さらなる一歩を踏み出すための2作目

あらかた誌面を使ってしまったが、実は『スタフィー2』も前作からさして大きく変わっているわけではない。前作が基礎問題集だとすれば、今作は応用問題集のようなもの。2段ジャンプやしゃがみすべりといった新アクション、そしてより歯応えとバリエーションに富んだ新ステージがプレイヤーを待っている。

とはいえ、前作でやや不満に感じた点のほとんどが解消されているのは嬉しいところ。ゲーム全体のボリューム不足については、前作の全9ステージから、一気に11ワールド×5〜6ステージへと拡大したことで解決。また、前作では序盤でほとんどのアクションを修得してしまったのに対し、今回は2段ジャンプや滑空といった重要アクションは中盤〜後半にならないと修得できないよう設定されている。このため個々のアクションをきちんと極める必要性ができ、よりアクションゲームとしての奥深さが増した。もちろん、それに並行して難易度も程よく上がっており、アクションゲーム慣れした筆者でも今回はかなり楽しむことができた。

ゲームは難しい。しかし、それを差し引いても『スタフィー』はやさしい。本シリーズを機に、ひとりでも多くの子どもがゲームの楽しさに触れてくることを切に願う。

関連作品

スーパーマリオブラザーズ

ジACG
メ任天堂
機FC　¥4,900円　発85年9月13日

言わずと知れた、任天堂を代表する名作タイトル。「ここは通れるのか？ここをたたくと何か出るのか？」という、自分で考えながら進めていく楽しさにあふれていた。
この血はその後、『星のカービィ』へと受け継がれ、そして本作へと受け継がれている、のかもしれない。

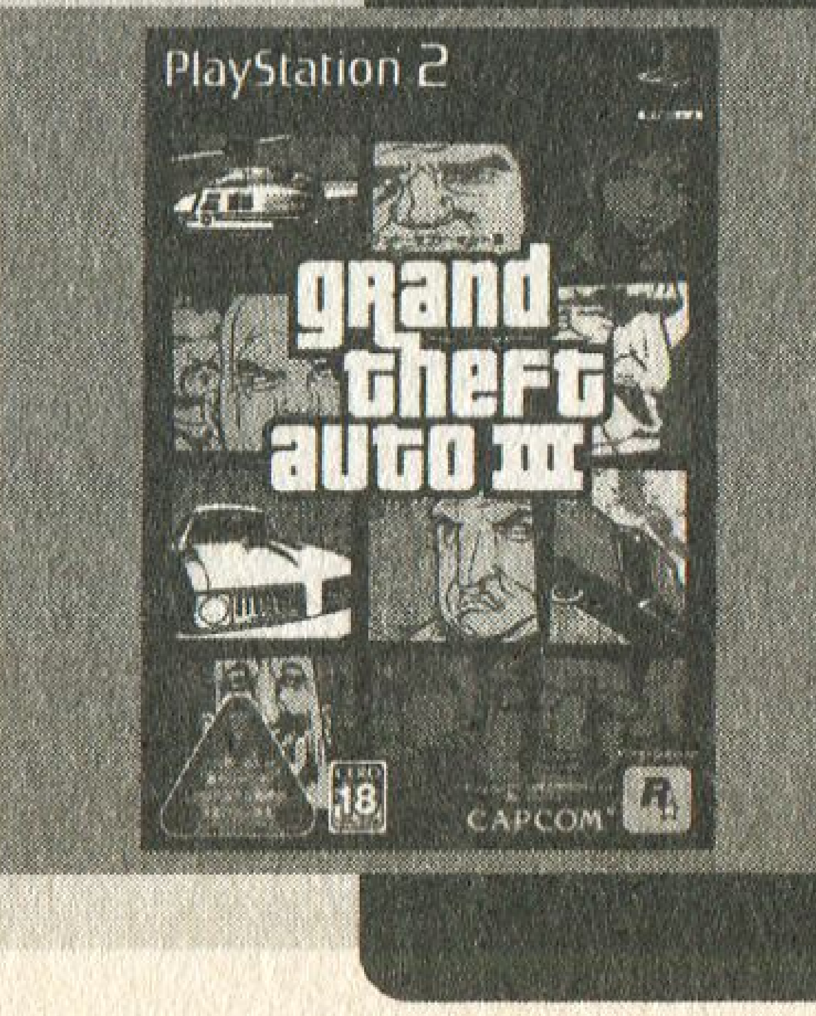
グランド・セフト・オートⅢ

世界的大ヒット作が暴き出す日本ゲーム市場の孤立と閉鎖性

全世界で800万本を売り上げた怪物ソフトがオリジナルの発売から2年を経てやっと登場。だが、ユーザーの反応は？

text by 水野隆志

プレイ時間：30時間



ジ ACG
メ カプコン
機 PS2
¥6,800円
発 03年9月25日

ミスター・チンピラのホットなシティライフ

射殺、撲殺、爆殺、轢殺。強盗、爆破、破壊、交通法規無視、公務執行妨害、車両の強奪。これだけ並ぶと、ある意味壮観である。これらに加えて、白タク、消火活動、救命活動、犯罪人の処刑（私刑だが）。なども可能。

この自由度の高さこそ『グランド・セフト・オートⅢ』（以下『GTAⅢ』）の魅力の源と言えるだろう。

『GTA』は、第1作が97年に発売されて以来、基本コンセプトを変えることなく継承しているシリーズだ。『Ⅲ』では街が3Dになり、より臨場感あふれるシティライフが送れるようになっているが、システムの根幹は変わっていない。刑務所に送られる途中で脱出に成功した主人公が、イタリアンマフィアを振り出しに、暗黒街を牛耳る幹部連中から仕事を受けながら、剣呑極まる街で生き抜いていく姿を描く。

暴力描写のことばかりが独り歩きしている感があるが、それはあくまでリアルさを追求した結果であり、残酷さをウリにしているのではない。売春婦を警察のパーティに送ってひともうけをたくらむマフィアのルイージや、どこかサドっ気のあるジャパニーズヤクザ・アスカなど、登場人物たちは個性的でユーモア感さえある。彼らはコミックもしくは映画世界の住人であり、悪を賛美しているわけでも、奨励しているわけでもないのはハッキリしている。

ただそうはいっても、暴力性がすべて否定されるとは言えない。道行くすべての人（そこには女性や老人も含まれる）を殺して金を強奪したり、死体を何度も攻撃して周囲に血しぶきをまき散らすといったことができる以上、遊びだからの一言では済まされないだろう。現に、これは『Ⅲ』の話ではないが、イギリスの議会で問題視されたことがあるし、アメリカでもゲームに刺激されたプレイヤーが自宅からショットガンを持ち出して車を撃ったという事件が発生したこともある。英米でも『GTA』シリーズの暴力性は、何かと取りざたされているのだ。

だが、同時にシリーズ最新作である『Vice City』がイギリスで今年度の「デザイナー・オブ・ザ・イヤー」賞にノミネートされるなど、ゲームとしての評価は高いし、プレイヤーの人気はとどまるところを知らない。暴力性を指摘する声は決して小さくないが、一般のプレイヤーはあくまでも支持しているのである。

『GTAⅢ』の面白さはどこまで理解されたのか

ところが日本ではどうか。

10月末現在、約20万本の売上を示しているから、PS2としては健闘しているほうだろう。だが世界での熱狂ぶりに比べれば、正直大したことはない。『GTAⅢ』に限らず、『シムピープル』、『カウンターストライク』など、世界市場で大ヒットを飛ばしている作品が、日本ではまるで振るわないことが珍しくない。大半がPCソフトであることを考慮しても、異常な現象と言えよう。

日本は、自称良識者たちが口先でなんと言おうと、暴力に対して寛容な国である。あまりにも寛容すぎるからこそ、表面だけは規制規制と叫ぶのかもしれない。世界的に見ても、日本人が暴力嫌いだと思っている国などないだろう。……まあ、取り立てて日本が特殊なのではなく、人間洋の東西問わず、大差はないとは思うけれど。


今回の目標「警察に捕まるまでに何人殺せるか」
目的を自分なりに定められることこそ最大の魅力だ

したがって『GTAⅢ』が中ヒットにとどまってしまうのは、暴力に対する拒否反応からではない。その理由は『GTAⅢ』の最大の魅力である自由度を理解できるプレイヤーが少ないからだろう。これはゲームというエンターテイメントに対する期待の相違と言ってもいい。日本製ソフトはプレイヤーができることを限定して、演出面で楽しませることを重視する傾向が強い。かつてはそうでもなかった気がするが、32ビット機以降、この流れが急速に拡大化し、今ではプレイヤーが遊び方を決める自由さは極端に少なくなってしまっている。もちろん、これはメーカーのせいだけではなく、ユーザーの嗜好にも合っているからだろう。日本のゲームファン層は、アニメやコミックとの重なりが大きい。これら受動的なメディアと比べ、ゲームは根本的に娯楽の方向性を異にするが、日本ではファン層が重なっているせいもあって同一のベクトルを向いている。そのため、ゲーム本来の魅力である創造性が著しく損なわれてしまっているのが現状だ。いわば、敷かれたレールの上を走るのに慣れすぎてしまっているのだ。

日本において『GTAⅢ』は、ミッションクリア型ACGのダークサイドバージョンとしてとらえられている感が強い。確かにジャンル的にはACGなのだが、内容的に見ると、明らかに『シムシティ』に始まる箱庭型ゲームの一形態として位置づけたほうが実情にかなっているだろう。

市民が傷つけばすぐに救急車が飛んでくる、警察官の視界内で人を撃てばすぐ指名手配される、犯罪結社の車を奪えばすぐ仲間が反撃に出てくる、ヤクザを殴ればしつこく追跡してくる……『GTAⅢ』では何百もいるキャラが実に細かい反応を返してくる。それだけではない。壊した車、撃ち落としたヘリ、殺した人などの数から走行および歩行したトータルの距離まで、自分のプレイ結果が丹念に記録され、いつでも閲覧できるのだ。これは過程を重視していることの証明だろう。重要なのはミッションをクリアすることではなく、自分なりの遊び方を探すことなのだ。これは紛れもなく箱庭型SLGと同質の楽しさにほかならない。

ゲームの遊び方を決めるのはプレイヤーであり、デザイナーは多様な遊び方に堪え得る舞台を創造する。『GTAⅢ』は、この基本的な役割分担が、日本のゲーム界において、いかにないがしろにされているかを教えてくれた。これこそ、この作品の日本における最大の価値と言えるだろう。

関連作品

シムシティ4

ジ都市開発SLG
メエレクトロニック・アーツ
機PC ¥7,980円 発03年1月16日

言わずと知れた元祖箱庭型SLGシリーズの最新作。『4』では街を建設する大地から創造できるようになっており、その自由度は限りなく大きい。ジャンルこそ違えど、自分なりのゴールを追求していくゲーム性は『GTA』シリーズとまったく同じだ。

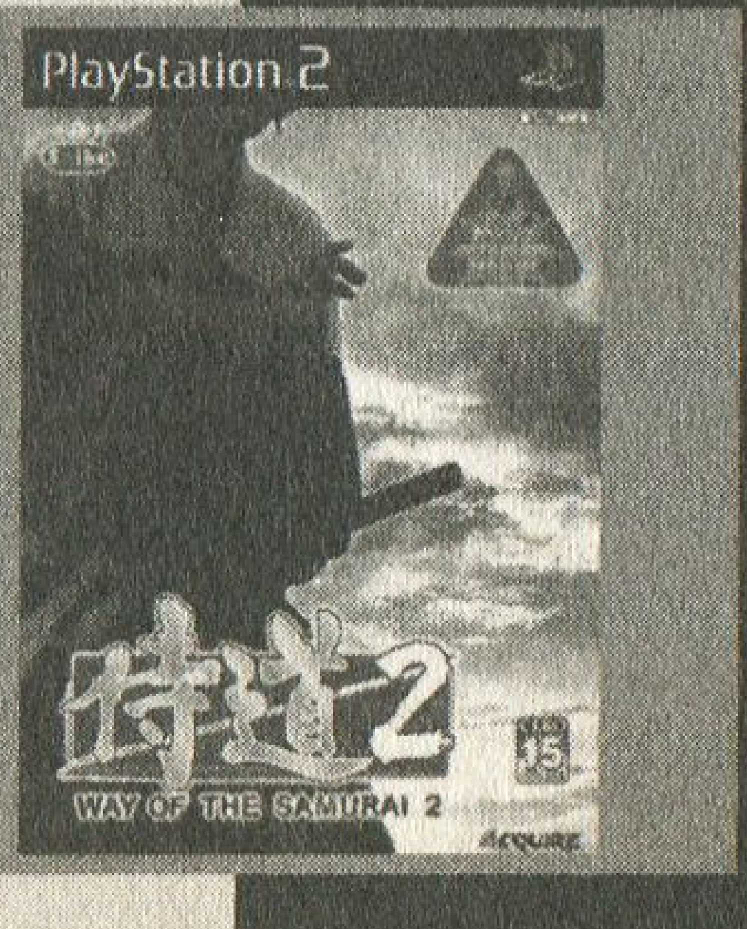
侍道2

「なんでもできそう」と思わせた中小メーカーの意地

一本道の「ベルトスクロール」を巧みに応用した作品は、後続作の下地と成りえるか

text by 多根清史

プレイ時間：20時間



ジ 時代劇アクションアドベンチャー
メ スパイク
機 PS2
¥ 6,800円
発 03年10月9日

「なんでもできるゲーム」とは何か？

本作を考察するにあたって、まず別のゲームを語る。しかし、後で話題は合流するので、しばらくお付き合いいただきたい。

全世界で800万本以上もの出荷を記録した『グランド・セフト・オートⅢ』（以下『GTAⅢ』）の日本語版が先日発売された。累計で約22万（03年10月20日調べ）の数字は、不況の下では大したものだが、「800万本もの爆発力」から予想された勢いには及ばない。大ざっぱに言えば、日本と北米のゲーム市場は同等規模（1兆円）だから、100万本は行かないと寂しい感じだ。海外ゲームといっても、『HALO』などの典型的なFPSとは違い、日本でも親しまれている客観視点。いわゆる「3D酔い」から来る、生理的な抵抗感はずっと小さいはずなのに、だ。

この原因は、日本において『GTAⅢ』の魅力を語るべき言葉が未発達だから、ではないか。

無視できない現象としては、『真・三國無双』や『クレイジータクシー』と比べる見解を、ゲーム出版界でかなりの影響力を持つ人物が述べていたことだ。直截に記すと浜村弘一氏だが、氏の意見は、日本のゲームに詳しい人ほどはまりやすい陥穽のように思える。

表面的には、先の2本のゲームは『GTAⅢ』に似ている。つまり「暴れまくり」だ。行く手をジャマする武将や通行人や車をけ散らす「文法」が同じではないか、と。

しかし、それはヘリコプターも鳥も、空を飛ぶからと一緒くたにするのと近い。文学的な表現は豊かになるが、何かを空に飛ばすために役立つ知識じゃない。真の「文法」とは「内燃機関」、ゲームを駆動させるエンジンを指すのだ。

『真・三國無双』には「敵将を倒せ」、『クレイジータクシー』には「客を目的地まで届けろ」という至上の命令がある。すべてのNPC（プレイヤーが動かせないキャラクター）も〝知って〟いる。生活の場にたまたま乱暴な運転のタクシーが珍入したわけじゃなく、むしろ追い散らされるための住人なり兵卒だ。左から右というラインこそ見えなくなったが、『ファイナルファイト』以来の「ベルトスクロール」であり、1本のレールの外には世界がない。

これに対して『GTAⅢ』世界の住民たちは〝自律〟するAIを持っている。街中で暴力をはたらけば警官が飛んでくるし、住人が突然わけのわからないことをわめいてケンカを始めたりもする。ミッションを離れて一般市民に手を出すと、警官隊が総出で相手もしてくれる。レールの外にも「リバティー・シティ」が広がっているのだ。

かつて、こうした「なんでもできるゲーム」を目指した2本の国産ソフトがあった。1つは70億円もの損失で会社を傾かせ、1つは余裕がそれほどなかったのが幸いして、スケジュールを守って〝とりあえず〟発売された。どちらも、『GTAⅢ』の発想＝AIには、ついに至らなかったが故の悲劇だ。そして、後者の『侍』の続編である本作は、明らかに『GTAⅢ』を出発点としている。

時代劇と『GTAⅢ』のハイブリッド

AIを基礎としない「なんでもできる」ゲームが破たんする理由は、すこぶる簡単だ。条件分岐×条件分岐×……という「掛け算」になり、無限大へと発散してしまうから。この辺りの事情は『侍』はこうして作られた」（新清士著／新紀元社）に詳しいが、「無限大」の壁にぶつかる前に、スクリプト（NPCの行動プログラム）の作成が困難を極めたらしい。

その反省を受けた『侍道2』は、『GTAⅢ』と似たAIシステムを採用している。ただし、ごく限られた形で。前作ではどの場所へも地続きに移動できたものが、本作では「全体マップ方式」となって、一つ一つの町を選ぶインターフェイスに変更された。それぞれの町はとても狭く、『GTAⅢ』のような「悪事の連鎖」はすぐに断ち切られる。「完全な自由」を期待していたなら、がっかりするだろう。100人近くの追っ手が、御用提灯を手に上を下への大捕物をしてくれると思ったのにな〜、と。



もちろん町で暴れるゴロツキどもを成敗するといった、真の侍道（？）を歩むこともできる

けれど、「時代劇と自由度」は、相当に難儀なコンビネーションだ。まず「時代劇」の要素は、「物語」と「舞台」の2つに分けられる。そして、「物語」の占める割合が圧倒的に大きい。なぜなら、時代劇の「舞台」は、かなりインチキ入っているからである。

日々量産されるテレビ時代劇は、同じ映画村で撮影される。そこに、すでにウソがある。「水戸黄門」は17世紀半ば、「鬼平犯科帳」は18世紀末、「必殺仕事人」は幕末近くの設定で、服装なり流行が同じはずがない。「物語」の求心力は、そうしたディテールから観客の目をそらしてくれる。「舞台」だけで時代劇を支えようとすれば、莫大な金と時間がかかってしまう。

それを本当にやった唯一の成功例が、宮崎駿氏の「もののけ姫」だ。そして本作を開発したアクワイアに宮崎氏はいないし、発売元のスパイクは徳間書店じゃない。『GTAⅢ』の架空都市に匹敵する広がりを持つ空間は手に余るし、実際に前作では余っていたのも事実。

そこで、本作の取った方法論は次のとおり。町を細切れにし、ミッションは「お使い」と「人斬り」のみ。そして、住人に対する辻斬りになけなしの「自由度」を残し、それも「奉行所」と「町民」の信頼度へと収れんさせ、ざっと数本のストーリーへと分岐させる。最悪でも、10日という期限がセーフティネットに控えている。これって、中小メーカーが「自由度」という一種の化け物を飼い慣らし、かつ「時代劇」を成り立たせる、クレバーなやり方じゃないか？

それは、『GTAⅢ』的なものと、旧来の「ベルトスクロール」との融合でもある。野放図な前作のファンには物足りないだろうが、現実感覚のある「ほどほどさ」こそ、後続の作品が育つ下地となるフォーマットたりえる。我々は、ようやく『GTAⅢ』への反撃ののろしを手にしたのかもしれない。

関連作品

グランド・セフト・オートⅢ

ジ ACG
メ カプコン
機 PS2 ¥6,800円 発 03年9月25日

本文中でも軽く触れさせていただいた、全世界で800万本以上を出荷した怪物タイトル。今号ではこちらのレビューもあるということなので、さらに詳しい内容や考察を読みたいという方は、そちらをご覧いただきたい。

テイルズ オブ シンフォニア

2Dから3Dへの変化は崩壊の序曲ではなかった！

シリーズRPGにありがちな、変更を加えるともう成り立たないという定説それすらも覆す王道RPGの力に感服

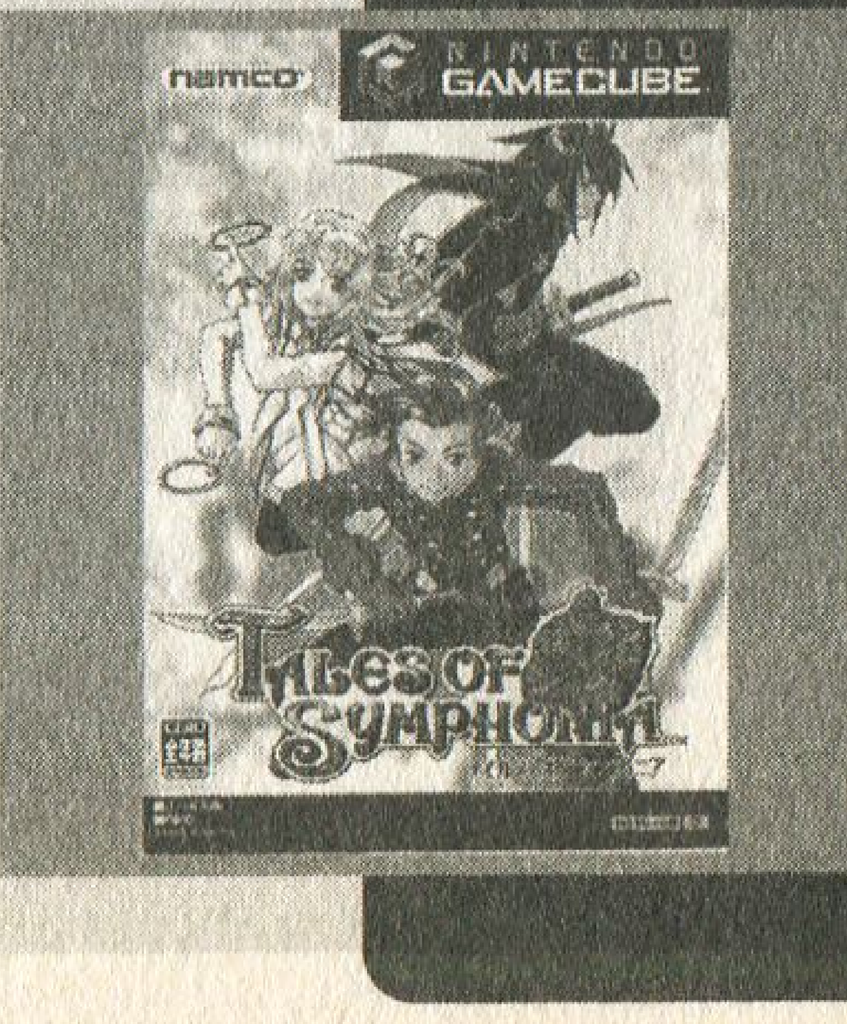
text by 大塚雄二
プレイ時間：70時間

変わらない変えることのないテーマ

今度の『テイルズ オブ』シリーズはGCで、しかも3D。正直この言葉を聞いた瞬間、筆者は『テイルズ オブ』もこれで終わりかと思った。OPもさることながら、2DRPGの雄として成り立ってきた『テイルズ オブ』を3Dにしては元も子もないだろう、と。だが、それは筆者の認識が甘いだけだった。

『テイルズ オブ』の訴えるテーマ、そして一番の肝はあくまで、勧善懲悪なんて存在しないんだよ、ということにある。今ではすっかりおなじみになった勧善懲悪じゃないRPGも、シリーズすべてで一貫させているのは『テイルズ オブ』のみである。

だがこの勧善懲悪、今回の『テイルズ オブ シンフォニア』（以下『シンフォニア』）においては、多少しつこすぎた面が見られたことも確かだ。たとえば、ストーリー序盤で、異形に変質した妻を救うために街の人間を犠牲にしようとする夫に対して、主人公であるロイドは、「そんなのは間違っている」と諭す（というかこれは当然のこと）。だが、妻を救いたい一心の夫はそれに激昂し、「小僧、自分だけが正義だと思うなよ」、なんて言葉を口にする（確かに自分がこの立場ならわからなくもない）。これだけでも正義はひとつではなく、個々がそれぞれ抱えているもの、と訴えることができるので、いつもの『テイルズ オブ』ならここでおしまいにして戦闘になる。だが『シンフォニア』はロイドに、「正義なんて軽々しく口にするな、俺はその言葉が一番嫌いなんだ」、という言葉を口にさせる。ここまで聞いても、たいていの方なら気にしないだろう。だが筆者は気になってしまった。これは、主人公自身が相手にも正義が存在していて、勧善懲悪なんてないということを認識している、そういう見せ方が意図としてあるのだろうが、しつこい気がしてならなかった。このほかにも、戦闘後にある勝利の言葉の中で、唯一ロイドが口にしようとしないのは、ドワーフの掟第9章「正義と愛は必ず勝つ」だ（ロイドはドワーフに拾われ、育てられた）。徹底してキャラクター像を作る（この場合、その経緯は語られないが、ロイドは正義という言葉に対して何らかの感情を持っていると見られる）のは素晴らしいことであり、それにより奥深さも増すのだろうが、今回ばかりは演出が過ぎた、と感じざるをえなかった。とはいえ、SFCからPS、PS2の道を歩み、ようやく任天堂系ハードであるGCに戻ってきたことを考えれば、いま一度『テイルズ オブ』の原点を省みたと受け取ることも



ジ 君と響きあうRPG
メ ナムコ
機 GC
¥ 6,800円
発 03年 8 月29日

できるので、一概には言えないのかもしれないが……。

他の部分も見ていこう。OPは相変わらず素晴らしいの一言であり、良くも悪くも購入の目安のひとつとしてとらえられているだけの仕上がりを見せてくれた。以上、おしまい……もはや『テイルズ オブ』のOPを振り返るというほどでもないので、これぐらいで問題ないだろう。

語る価値があるとすれば、やはりもうひとつのウリであった2Dから3Dへの進化ではないだろうか。正直この部分に引っかかりを感じている方は多いと思うので、説明させていただこう。

3Dになって何が変わったのか？ シリーズ通して一貫されてきたリニアモーションバトルシステム（LMBS）はなくなってしまったのか？ 正直に言うと何も変わってない。というのも3Dなので、見た目の奥行きこそでき、マルチライン リニアモーションバトルシステム（ML-LMBS）なんて大層な名前にグレードアップ？ したものの、基本的には攻撃対象となっている敵との線上の戦闘となる。つまり今までと同じで、十字キーの上を押せばジャンプをするし、左右の移動と攻撃ボタン＋ガードのみで成立する。ただし常に操作キャラクター視点での展開となるために、オートキャラクターがどの位置にいるのか、判別がつきにくかったのも事実だ。

よく比較の対象として、『スターオーシャン』シリーズを挙げられることが多く、特に今回は3Dになったこともあり、『シンフォニア』を二番煎じ的作品として扱う方がいるが、あちらが3Dマップ全体を自由に動き回れるのに比べ、『シンフォニア』のやっていることは今までの平面バトルと変わらないので、システム的な見た目が似ているからと言って、安易に比べることは間違いだろう。

『シンフォニア』も続編だった!?

最後にこれは推測に基づいたものになるので、文章中で述べていいものか迷ったのだが、やはり一番気になった部分でもあるので、組み込ませていただく。今作『シンフォニア』と『テイルズ オブ ファンタジア』（以下『ファンタジア』）には近しいものを感じることができた、という点だ。別にキャラクター原案が藤島康介氏なので、こんなことを言っているわけではなく、「マナという概念とそれが世界にどのような影響を与えているか」や、「魔導砲」といった聞きなれた言葉が、まず初めに思いつく。さらに言えば『ファンタジア』において、マナの木を守っていたのはユグドラシル……全体的に見ても、『ファンタジア』色が強かったと感じることができる。この推測への裏付けとしては、シリーズを通して精霊の名前くらいは同じだったが、続編であった『テイルズ オブ デスティニー2』以外は、すべて世界の概念が違うものになっていた、ということも挙げられる。ネタがなくなったんじゃないの？ と言われればそれまでだが、筆者個人の意見としては、『ファンタジア』とリンクしているように感じてならなかった。任天堂SFCで始まった『テイルズ オブ』シリーズ。一度はソニーPSに移動したものの、『シンファニア』において任天堂GCに舞い戻ってきた王道RPGが、『ファンタジア』をモチーフにしている。なんとも夢のある話ではないだろうか。



ML-LMBSになったことにより、LMBSではあるようでなかった各個撃破がより鮮明になった

関連作品

テイルズ オブ ファンタジア

ジファンタジーRPG
メナムコ
機SFC ¥11,800円 発95年12月15日

「テイルズ オブ」シリーズの原点。今では当然となった主題歌を取り入れた意欲作。ゲームのデキも素晴らしかったが、それ以外の部分があまりにも目立ってしまったため、「OPの『テイルズ オブ』」といったイメージを与えてしまったのが悔やまれるところ。

真・三國無双3 猛将伝

シリーズゲームの宿命をなぎ払うことができるか？

PS2定番ソフトの地位を確立した『三國無双』シリーズ。コーエーお得意のパワーアップキットはここでも健在か？

text by Alexander服部
プレイ時間：100時間



ジACG
メコーエー
機PS2
¥4,280円
発03年9月25日

すでに定番シリーズとなって久しい『三國無双』シリーズ。売上はPS2のソフトの中ではトップクラス（数少ない、100万本が狙えるシリーズ）なので、既知の人間のほうが多いはずだ。

簡単に概要を説明すると、三国志演義に登場するキャラクターたちを操って、群がる雑兵などを惨殺。文字通り「一騎当千」を味わうことができる痛快なゲームである。もちろん文字にできない爽快感があり、なおかつ魅力的なキャラで彩られているシリーズだ。

ここで取り上げるゲーム『猛将伝』は、光栄お得意の「パワーアップキット」。これまでもさまざまなゲームで本編に対する追加要素・サービスパックとして発売されている。このシリーズでも『2』の猛将伝が出ており、当然のように『3』の猛将伝も登場した。

もちろん『猛将伝』単体でも遊ぶことができるのだが、やはり追加要素がメインであるため、いきなり本作をプレイするのはオススメできない。シナリオ数も少ないし、このシリーズのお約束的部分は知っているのが前提条件となっているので、難易度的にもつらくなるだろう。ある程度ではあるが、『3』のバグフィックスなどが行われている点からしても、これは『3』を持っている人のためのゲームなのだ。

ゲームの爽快感と難易度調整を両立させることの難しさ

そして、この『猛将伝』が追加されることによって、手持ちの『3』を満足して遊べるようになった、と筆者は考えている。

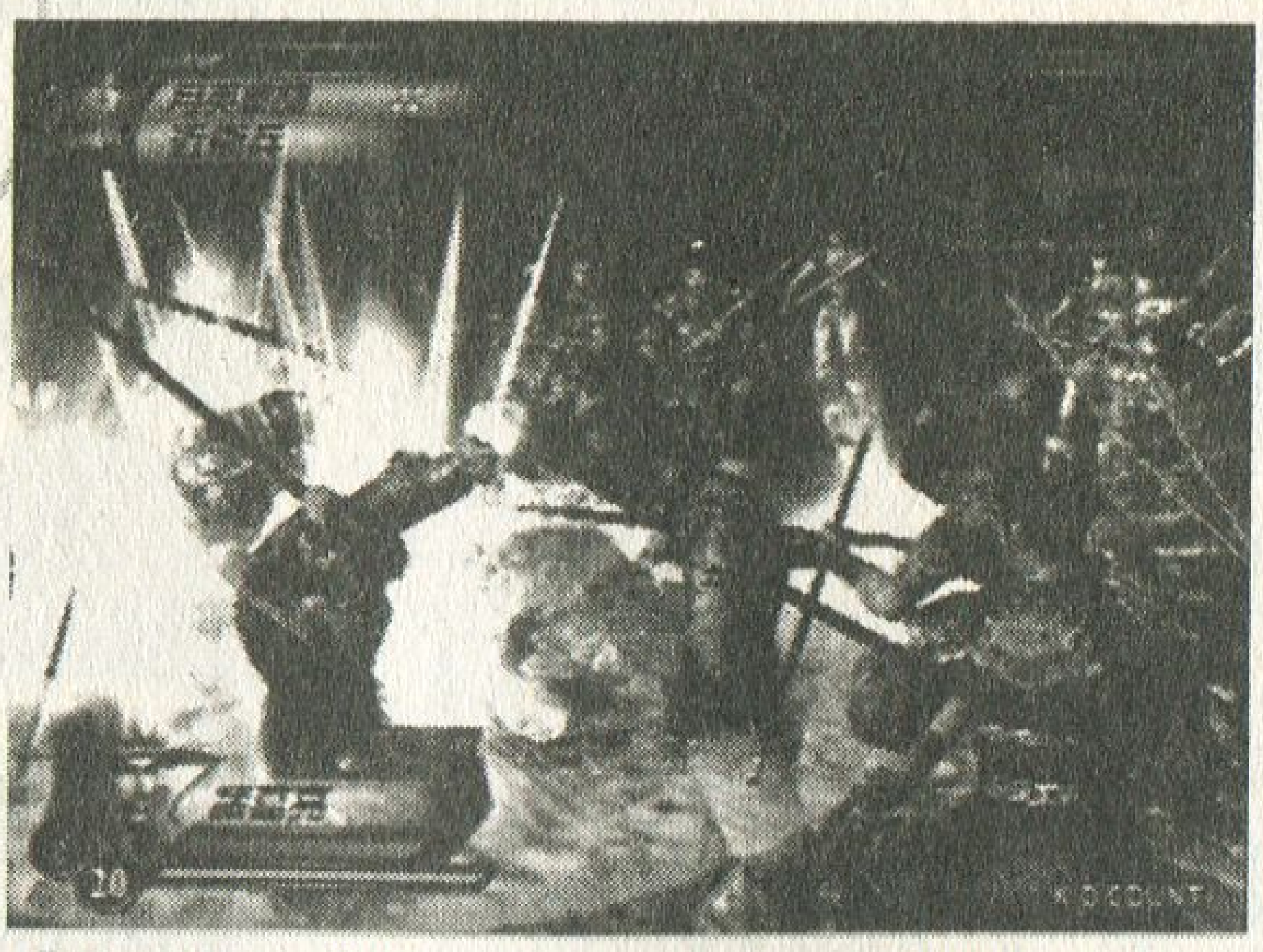
実は『3』は難易度を「難しい」に設定していても、それほど難しくはならない仕様になっていた。それは敵キャラが見えなくなるほど大量に出てこないように設計されているからだ。これは初めてプレイする人でも、理不尽な思いをしないように配慮してのことだと思われる。過去のシリーズで爽快感を生み出していた「画面に収まりきらない敵キャラ」は、かなりの割合で「見えなくなる」ことがあった。これはマシンの描画が追いついていなかったり、不可能だったりするためで、「見えない敵に攻撃される」という不条理なことがしばしば起こった。

この「ステルス攻撃」を解決したことと引き換えに、難易度は下がった。これ自体は悪いことではない。大いに評価されるべきだ。ただ、「群がる雑兵を蹴散らす」爽快感も薄くなる弊害があった。しかし、『猛将伝』を利用して『3』のシナリオをプレイすると、このあたりの難易度がうまく調整されているのがわかる。入門モードは簡単に、難しいはより手ごわくなっているのだ。

そして何より大きく変わったの

がゲームの本質部分。このシリーズは、同じシステム・見た目をしていても、プレイしてみると印象が大きく異なるシリーズでもある。

『3』の特徴というか問題点は「安心して遊べるけれども、爽快感には欠ける」ところ。これは敵を一騎当千で蹴散らすよりも、味方を守ることに専念しなくてはならない部分が多く、単騎駆けなど行ったら味方が壊滅してしまい、自分が生き残っていてもゲームオーバーになることが多かったからだ。このあたりは『猛将伝シナリオ』では改善されており、味方が壊滅するような敵の配置にはなっていない。このあたりは「遊ぶこと」にある程度集中できるように配慮されている。


「おつかい」的になったシナリオ。悪くはないが、このゲームの良さをそいでいる気もする。

もちろん全武将に対してのシナリオモードがあったり、昔のゲームでいうところの「クエストモード」も追加されており、新しいゲームとして楽しむこともできる。特にクエストモードは『3』のシステムを使った別のゲームとも言えるほどであり、遊び応えもある。

しかし、『猛将伝』にも不満な点はある。それは「お使い」をやたらとこなさなくてはいけないことだ。「〜をしてから、〜をして、誰々を殺さないように…」と戦い以外の条件が多く、戦場の花ともいえる獅子奮迅の活躍も、総大将やシナリオ上のお願いを聞く部分にのみ集約されてしまっている。『3』で不満だった爽快感のなさを、『猛将伝』では別のカタチで表現してしまっている。

『2』までは条件が必要な面もあったとはいえ、狂ったように敵陣に1人で突っ込んでいって何とかしてしまえる快感があっただけに、手順が多い『3&猛将伝』はライトゲーマーにとっては不満が残るところだろう。

また、『2』の『猛将伝』では隠し武器の見つけ方は難しく、ひとつの「やりこみの理由」にもなったのだが、『3&猛将伝』では単純に難易度が高いだけでしかない。難しさにさえ耐えることができれば武器は勝手に手に入ってしまう。『2&猛将伝』はネット上でも隠し武器について大いに盛り上がっていただけに、かなり残念だ。

シリーズゲームの落とし穴にハマらないように

シリーズが進めば進むほど内容は複雑に、面倒なゲームになる。もちろん、この部分をクリアできているゲームは存在するものの、長期シリーズではどうしても起こりがちなケースと言えるだろう。開発サイドもマンネリを嫌がり、いろいろと試してくる。プレイヤーもさまざまな不満点を開発サイドにぶつけてくる。このせめぎ合いがあるからこそ良いものが生まれてくるのだが、ゲームを普段しない人間には厳しいものが生まれてくる。

このあたりに関しては、ある程度の「開き直り」を開発には持ってほしい。「このゲームは〜が売りなんだから、この方向でいく。マンネリと言われても！」ぐらいの気概を持ってみてもいいのではないだろうか？　偉大なるマンネリズムで、このシリーズは毎回100万本を超えてきているのだから。筆者個人の感想では、このシリーズで最も遊びがいがあるのは『2』だ。難易度も高い部分は高いし、敵をまとめてやっつける爽快感もかなり高い。次回作があるのであれば、極力ストレスのたまりにくいものであってほしいと切に願う。

関連作品

真・三國無双

ジＡＣＧ
メコーエー
機ＰＳ２　¥6,800円　発00年8月3日

それまでイマイチだった家庭用市場におけるコーエーの存在感を一気に高めた作品。ＰＳ２のハード性能を活かした映像、そしてその映像の中で動き回る爽快感は多くのユーザーをとりこにした。

北へ。Diamond Dust

七難隠す氷の結晶(ダイアモンドダスト) 夢の大地・北海道に咲く佳品

最初のプレイ感覚は最悪だが、そこを超えると普通のゲームとは違う楽しみが。ギャルゲーというくくりでは語れない問題作。

text by 吉田龍司
プレイ時間：35時間

今号が発売されるのは12月。テレビ的にはクリスマスや赤穂浪士の季節である。そういえばあの討ち入りは、冬だったからこそ美しい物語として昇華した、という話を聞いたことがある。雪が血なまぐさい現場に降り積もっていたことで情景がグッと詩的になった、というのだ。白い雪は欠点を覆う。美しきものは七難を隠す。わが業界にもそういう例がある。

『北へ。』は輝きに満ちた作品である。これこそが素晴らしいゲームだ、とはとても言いづらい出来かもしれない。システム周りなど不満をあげればキリがない。だが同作は、〝これも〟素晴らしいゲームだ、と記さずにはいられない、妙な魅力を秘めた作品なのである。

プレイしていてしみじみ考えた。優れたゲームとは一体何なのか。たとえばディズニーランドのアトラクションのように、電動カートに乗っているだけで楽しめるゲーム。配慮が行き届いた受動的エンターテイメント。またいいゲームとは往々にして、カートから手を離せば能動的楽しみを与えてくれる。受動的快楽と能動的快楽を製作者がはかりにかける行為そのものがゲームバランスを取る、ということだろう。この方向性は絶対重要である。一連の優れた任天堂作品を目指す流れは業界にあるべきだし、ユーザーに不親切なゲームは指弾されてしかるべきだ。

だが困ったことに、たま～にこの「べき」の輪環から離れた風来坊のようないい作品があるのである。『北へ。』もカートがあるにはあるのだが、あまりにお粗末な代物。プレイヤーはむしろカートを降りて北海道の原野にただ1人、楽しみを見つけに行かねばならない。ここまでは三流ゲームにありがちなパターンだが『北へ。』はそこから見つける楽しみが、まばゆい光を放っているから始末に悪い。こうなってくると減点対象の欠点などあばたもえくぼ。気がつけば北海道版「るるぶ」をひざの上に楽しんでいる自分がいた……。

ああ魅惑の北海道

前作『White Illumination』と同様に、基本システムは北の大地を巡りつつ女の子との恋愛を楽しむ、という流れになっている。北海道に住む友人（札幌、函館などに分かれた5人）のひとりを訪ね、彼らの家を起点に車で各地を回るわけだが――ヒロインと出会いシナリオを進めるには、携帯の「占い」で得た指針をもらって行動、というパターンになる。

『同級生』であったような古いシステムだけに最初は驚いた。下手をすれば何もイベントがないままにゲームオーバーになる要素がごろごろしている。初回プレイでは誰もがあっさりバッドエンドを迎



ジ トラベルコミュニケーションゲーム
メ ハドソン
機 PS2
¥ 6,800円
発 03年10月30日

えるだろう（古参ゲーマーの編集T氏でさえつまづいた）。安定感は乏しい。

ただ、こうした敷居を乗り越えさえすれば、ゲームの呼吸や機微はなんとかつかむことができる。所持金10万円をどう使うか。効率的に観光するにはどうすればいいのか（笑）。難易度も理不尽というほどのものでもなく、どうにかなるレベルである（細かいことを言えば、最初に比較的親切な帯広シナリオから始めれば入りやすいと思う）。

このゲームの主役は実は女の子でも北海道でもない。この点、既存のギャルゲーや叙情感あふれる旅ゲー風味を期待するユーザーはやや失望感を味わうかもしれない。主役は「北海道にいる女の子」「女の子のいる北海道」両者なのだから。同作のヒロインは北海道にいるからこそヒロインとしてきらめいている。北海道もしかり。風景だけを楽しみたいなら写真集でも見てればいいわけだ。同作のジャンル分けが非常に難しいのはまさにこの一点で、両者が混然一体となって魅力を放っていることが『北へ。』を『北へ。』たらしめているような気がする。

しかし、実写取り込みの北海道の自然は卑怯なくらい美しい。L1ボタンを押してウィンドウを消し、利尻富士、摩周湖、美瑛といった風景に見入るのも楽しく、いくつか動画が用意されていることも嬉しい。思えばゲームにはさまざまな世界があるのだが、ヒロインたちと旅するこの現実世界の北海道は、キノコ王国やアレフガルド、ハイラルに引けをとらないファンタスティックな舞台に仕上がっている。



基本的に1プレイ1キャラなのでイベントの密度はうすい。普通のギャルゲーとは違うのだ

僕自身も北海道を訪れた際、満天の星空、広がる地平線を見て言葉を失った。ちなみに北海道は手塚治虫の名作『シュマリ』の舞台である。主人公シュマリが「空と大地が合わさった土地」と表現したこの地にとりつかれた人は結構多いと思う。ハイラルとは違って手を伸ばせば届くのだが、ゲーム同様に20日間もぶらぶら回ることは大多数の人間に難しい。ゲーム中で紹介された函館のイカ料理や旭川のシュークリーム、帯広のワインのようにうまい酒などがあるというやや卑近な魅力からも（笑）、北海道は大の大人も幻想が持てる夢の世界だと思うのである。

ダイアモンドダストが消えぬまに

前作と同様に、NOCCHI氏の描くヒロインは相変わらず清艶である。類型的なアニメ絵的デザインでは雄大な北の大地と渡り合うことなどできなかっただろう。

シナリオにも好感が持てた。全編、粉雪のようにさりげない自然体。主人公の自我も昨今多く見られるような肥大したものではない。ゆえにプレイヤーとのシンクロ率は非常に高まる。方法論としてこのゲームでは大正解だったと思う。

さてメイン5編のシナリオが終われば隠しシナリオ2編が登場するのだが……特に最後の1編はメイン5編以上にインパクトが大きく、大げさに言えばゲーム史上に残る問題作となった。一歩間違えればあざとい試みに映りかねないのだが、プレイ終了後の感覚はやはり粉雪だった。頭は抱えたのだが、自然体の印象であった。

舞い散るダイアモンドダスト。美点も欠点もすべてを覆い尽くす壮麗なクライマックス。ゲームの禍福（かふく）もまたあざなえる縄のごとし、なのか。

関連作品

風雨来記

ジAVG
メフォグ
機PS ¥5,800円 発01年1月18日

北海道舞台のアドベンチャー。カメラマンの主人公が各地を回り、旅行記を書きつつ、女の子との出会いを楽しむゲーム。これぞ隠れた好作。『北へ。』に比べると地味な印象はぬぐえないが、トラベルゲーとしてのリアリティはずぬけている。ただし道東・道南が中心で舞台は全域ではない。同作と『北へ。』をプレイした人は北海道に行かざるをえない。

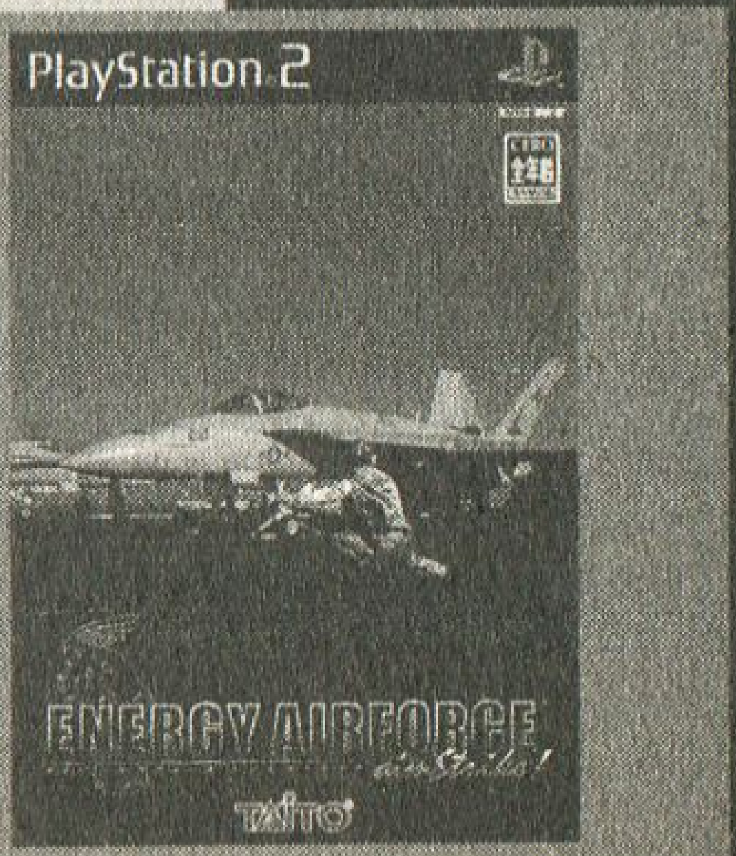
エナジーエアフォース エイムストライク！

完全なリアルを求めることはゲームの本質を見失うこととなるのか!?

フライト・シミュレータ初心者にはあまりにも高すぎる壁。しかし、熟練者ならすべてを受け入れ楽しめるのかと言われても……。

text by ハービー吉村

プレイ時間：20時間



ジ戦闘機シミュレーション
メタイトー
機PS2
¥6,800円
発03年10月2日

リアリティの追求作り込みは好印象

『電車でGO!』、『ジェットでGO!』といったビーグル（乗り物）・シミュレーションをリリースしてきたタイトーが『エースコンバット』（以下『AC』）シリーズ、『サイドワインダー』（以下『SW』）シリーズ、『パイロットになろう!』シリーズなどと競合する形で始めた『エナジーエアフォース（以下EA）』シリーズの最新作『EAエイムストライク!』は、かなり硬派で本格的なフライト・シミュレーションゲームだ。

ミッション形式も独特で、まずブリーフィングでフライトプランが提示される。その中でいくつかのWP（ウェイポイント）が経由地に指定され、時間内にそのWPへ到達することが最優先される。

WPで敵機と遭遇した場合にも、そこでの行動時間は制限付で、たとえ敵機を撃墜できなくとも、制限時間が過ぎれば、次のWPに向かわなくてはならない。

自分で敵機や攻撃目標を攻撃しなくとも、友軍機やウィングマンが目的を達成して基地や空母に着陸すれば、ミッション・コンプリートとなる。

実はこれ、航空機における軍事作戦行動の忠実な再現で、『EAエイムストライク!』はその点で、フライト・シミュレーションゲームと言うよりも、軍事行動シミュレーションゲームと呼んだほうがいいのかもしれない。

それでも、フライト・シミュレータとしては良くできていて、搭乗できる戦闘機のコックピットは実機どおり、ハンガーポイントに搭載できる武装（空対空ミサイル4〜6発・空対地ミサイル2〜4発・爆弾1〜2発）や機銃の弾数（5〜600発）も忠実に再現され、それ故に、1度の出撃で撃墜できる敵機は2〜3機、それ以上撃墜できるのであれば、エース級の腕を持ったパイロットということになるのも、かなりシミュレータとして忠実に再現されている（フライト・シミュレータ・マニアは、実機同様ということにこだわるので『AC』や『SW』のように、ほぼ無限にミサイルが発射できるものは、あまり好まない）。

機体の武装重量の差によって、離陸距離が変わり、さらに機体の飛行時の挙動も変わるというのも、細かいディテールながら、作り込んであるという好印象を受けた。

しかし、シミュレータとして細かく作ってあるのは、あまりフライト・シミュレータをやらない人にとって、かなり高いハードルができているということでもある。

まず、機種ごとにコックピットが再現されているということで、HUDが機種ごとで違うことが、戸惑いの大きな原因になるだろう

（マニアにとってはそれこそが、このゲームのミソなのだが……）。現実でも飛行機は1機種1免許なので、とにかく慣れるしかないのだが、ゲーム序盤から複数の機種が選択できるとしても、最初はとにかく1種類の戦闘機で操縦に慣れる訓練をする必要がある（前作であったライセンス制度を、今回なくしてしまったのは非常に残念でならない）。

離陸してからは、管制官の指示に従ってフライトプラン上のWPを目指すことになるのだが、基本的な飛行機操縦用語として、北＝360・東＝90・南＝180・西＝270と呼ぶことに慣れていなければ、最初のWPにすら、たどり着くことはできないだろう。

敵との戦闘も、きっちりとインメルマンターンやスプリットSを駆使しながら、敵の背後を取ってミサイルを撃ち込まないと撃墜することは難しい。

任務をこなして基地に帰還するときにも、ILS（自動着陸誘導装置）を使って無事に着陸する必要がある（実機の性能と同じという理由でA-10にはオソロシイことにILSがついていない。A-10を選択するのなら、オプションでオートランディングを選ぶのが初心者には無難だろう）。

バランスを欠くマニアックさは要らない？

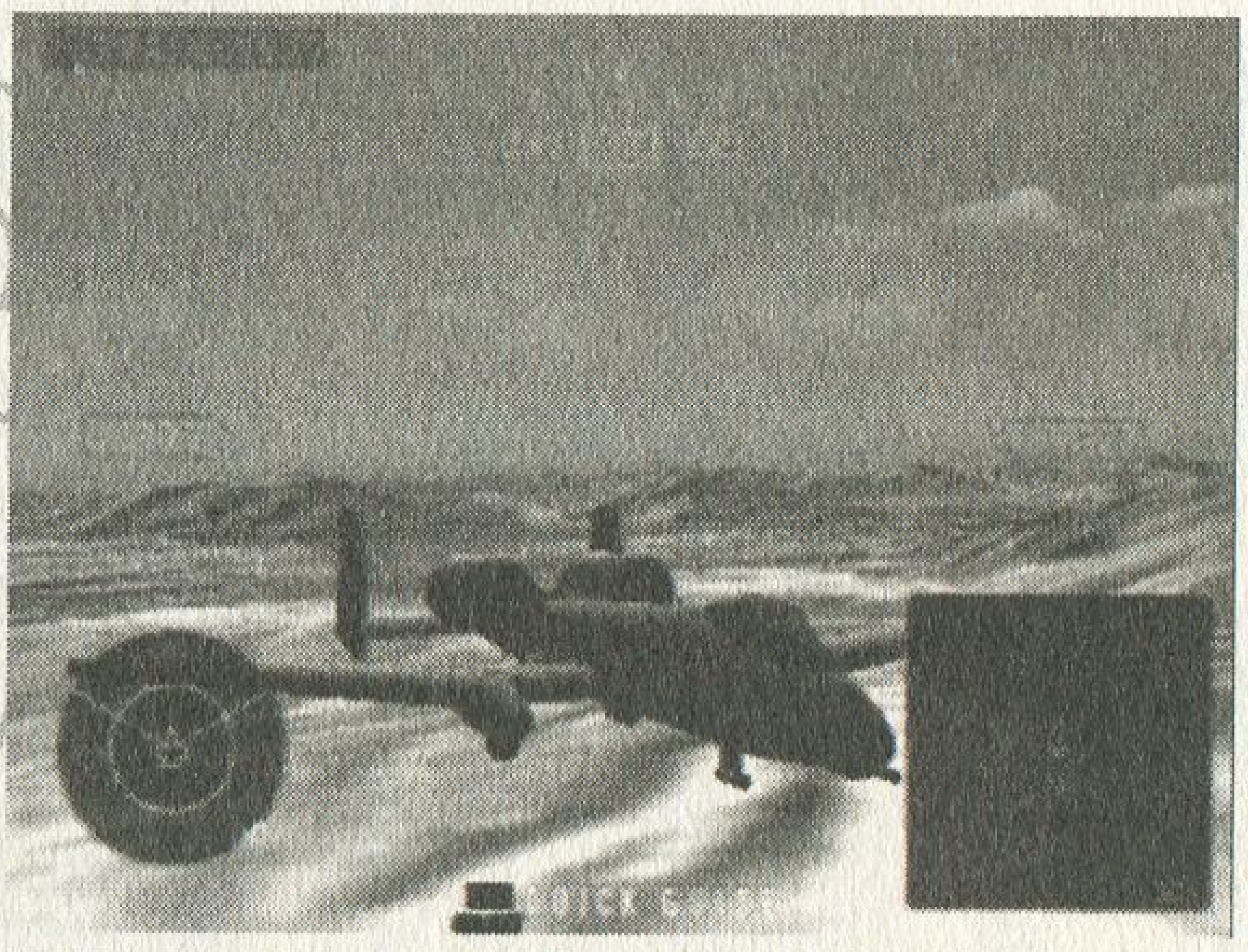
いつもなら決してマニアックさや高い難易度を否定材料にはしないのだが、残念ながら『EAエイムストライク！』は、リアルに作りすぎたが故に、ゲームとして、著しくバランスを欠いてしまったのではないかと感じる。

はっきり言って『AC』や『SW』をプレイしただけのフライト・シミュレータ初心者にとっては、離陸後に何をしていいのかがわからないくらいの突き放し型のゲーム展開になってしまっている。

広大なマップが用意されているのはいいのだが、舞台のほとんどが砂漠地帯のため、地形の変化に乏しく、フライトプランに従って、WPを経由しながら飛行していくのが退屈でしょうがない。特に、ミッションを失敗すると、短縮出来ず、やり直しになるのが非常に苦痛だった。

そのうえ、ドッグファイトや爆撃が許されている制限時間が短く、すぐに次のWPまで向かわなくてはならないので、なんだか戦争をしているというよりも、まるで戦闘機に乗ってラリーでもしているような気分になってしまう。

確かに従来のコンシューマ機のフライト・シミュレータは、敵戦闘機迎撃地点や爆撃攻撃地点が、味方基地から近すぎるというリアリティのなさが、フライト・シミュレータ・マニアの間では不評であったが、実際に時間短縮モードもなく、延々と飛行させられることを考えると、あまり意味のないリアリティだったのかもしれない。


目的地まで何もない砂漠をただ飛ばされ続けるのは現実が例えそうであったとしてもやっぱりツライ

また、右スティックを回すことにより、自機の周りを確認するシステムに頼りすぎているせいかもしれないのだが、レーダーの出来があまりに悪すぎる。HMDを使ってプレイするのならともかく、普通のモニタでプレイするにはあまりにお粗末で、一度敵機を見失うと、再度捕捉するまでにかなりの時間がかかってしまうのは、ドッグファイトに制限時間があるだけに、致命的欠陥になりかねない。

フライト・シミュレータであるということにこだわりすぎて、ゲームとしての本質を見失ってしまったのだとしたら、本当に残念だ。

関連作品

エースコンバット04 シャッタードスカイ

ジSTG
メナムコ
機PS2 ¥6,800円 発01年9月13日

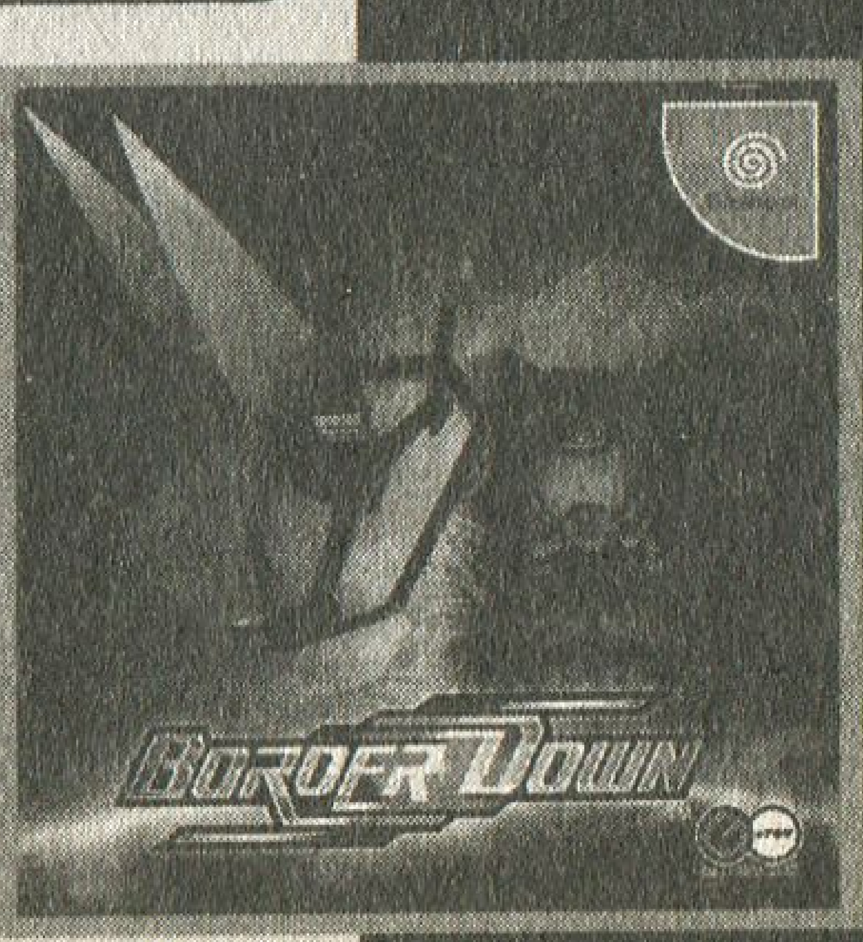
フライト・シミュレータとしては、かなり問題のあるゲームではあるが、ゲームの面白さという面ならば、はるかにこちらのほうが上だろう。たとえ、飛んでいる場所が地球ではない「どこか」で、飛んでいるのが飛行機ではない「何か」だったとしても……！

ボーダーダウン

AC版で感じた疑問を改善した久々の好移植STG

ある人の常識は、別の人の非常識。STGのお約束「ランク上昇」によりユーザー層を狭めたが、DC版には改善の跡が見られる。

text by 原田勝彦
プレイ時間：11時間



ジSTG
メグレフ
機DC
¥6,800円
発03年9月25日

客が拒絶されるSTG業界

たとえばの話。

あるラーメン店に入ったとする。さあ食ってやろうかとコショウを振りかけたその時、いきなり「ウチではコショウを振るのは3回までって決まってんだよ！　味のわからねえヤツは客じゃねえ！　とっとと失せろ！」と店主に怒鳴られ、しかも周囲の常連客に「ド素人が。そんな常識も知らねーでこの店に入ってきたのかよ」という目で見られたら、あなたはどう思うだろうか。ちなみに、店内のどこを見回しても「コショウは3回まで」とは書かれていない。

まあ、確かにコショウをかけすぎると味が損なわれるのは事実だが、いきなり拒絶されては面食らう。本当にうまいラーメンを出すのであれば、100店に1店くらいこんな頑固な店があってもよかろうと慈悲の心で許すこともできなくはない……が、やはり心のどこかでラーメン屋が嫌いになってしまうと思う。

では、もし100店に1店ではなく、100店すべてがこんな店だったらどうか？　きっとラーメン業界全体に不信感を抱き、ラーメンという食べ物自体に激しい嫌悪感を覚えるようになるだろう。たとえラーメンがどんなにうまくても、それを食べる快楽よりラーメン屋に入って受ける不快感の方が勝るとしたら、誰もラーメン屋に入ろうとは思わない。もし入る人がいるとしたら、中毒レベルのラーメン好きか、たたき出される素人を見て優越感を抱きたい食通気取りか、あるいは単なるマゾの人くらいのものだろう。

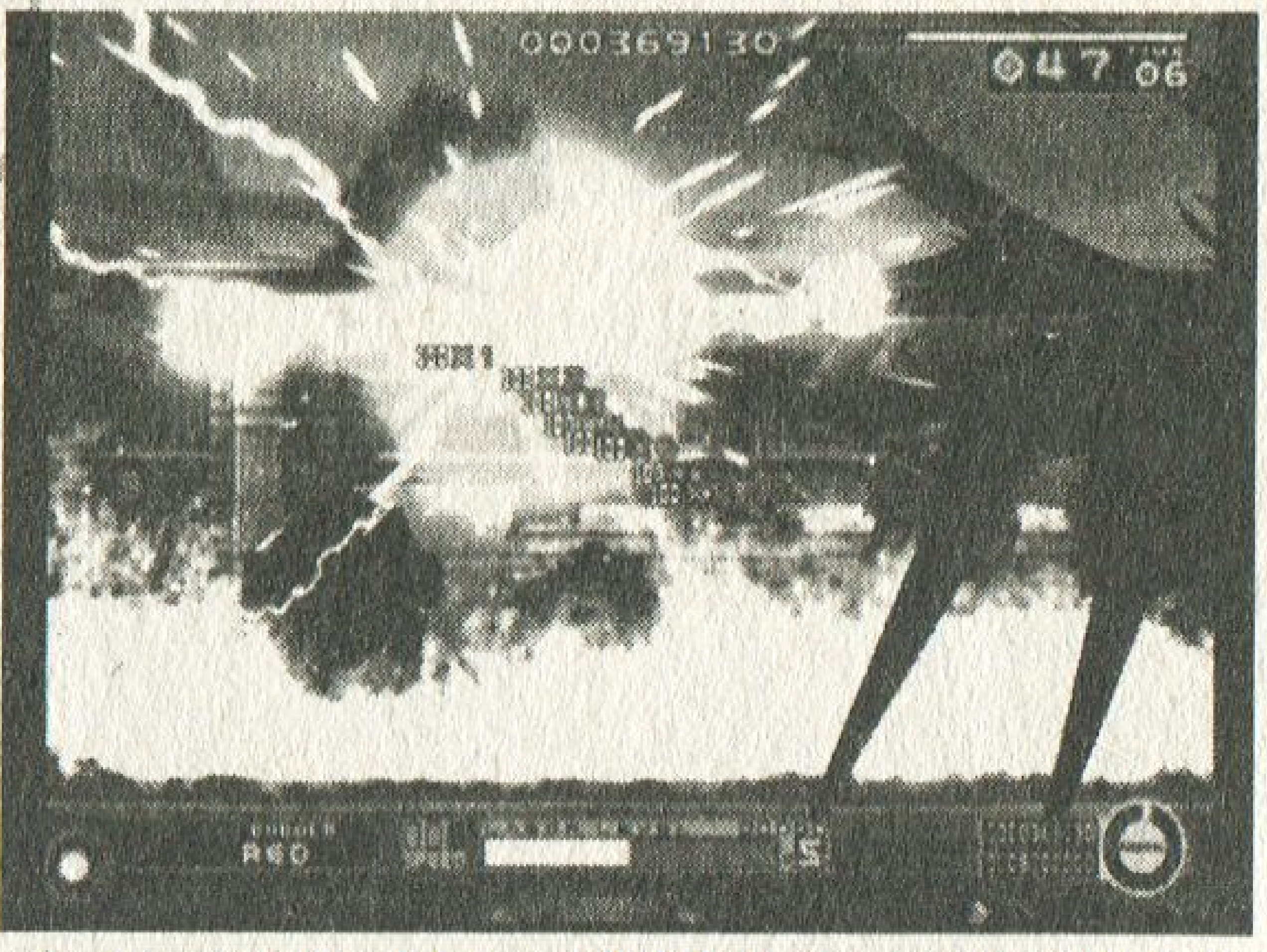
……STG業界の現状は、こんな感じではなかろうか。面白いSTGは出ているのだが、いかんせん開発者とマニアの間でよくわからないルール（もちろんゲーム中では明示されない）が作られていて、それを知らない人がプレイすると「アルカディア読んで出直せ！」と言わんばかりの猛攻撃を受けて拒絶されてしまう。これで客なんてつくわけがない。

率直に言って『ボーダーダウン』は面白いゲームだと思う。美点はたくさんあるし、何より新興の開発会社でありながら、アーケードのSTGで勝負をかけるという根性が大好きだ。だからこそ、本作が多くのSTGと同様に、一見客を拒絶しているのが残念である。AC版は正直言って、好きだけど他人には薦められない。

ランクは誰のためのもの？

STGの世界には「ランク」という言葉がある。これは自動調整によってプレイ中にリアルタイムで変化する難易度のことを指す。

古くは『ゼビウス』の頃から、ステージクリア状況や得点、残機の数値を見て、プレイヤーが初心者だと判断すればランクを下げ、上級者と判断したらランクを上げるというシステムがあった。
　もともとは初心者救済のためのシステムだった。しかし、上級者はランク変化の条件を把握しているため、ランクを上げずにプレイすることができるが、初心者は何も知らないため、むやみなランク上昇を招き自滅してしまうという、本末転倒な事態が往々にして起こる。



ボスは早く倒すよりも、制限時間ぎりぎりで倒したほうが高得点。これは「罠」ではなく「気づき」の範ちゅう

　『ボーダーダウン』のランクシステムは凶悪だ。ゲーム中では上のボーダーほど簡単と明示されているため、なるべく死なずに上のボーダーを維持する攻略パターンを作ればいいと思いがちだが、それが間違いの元だ。上のボーダーをノーミスで進めば進むほどランクは上昇し、常人ではクリア不可能な難易度になってしまう。では、どうするのが正解か？
　答えは「自殺」だ。
　クリア重視で簡単なルートを通りたいと思ったら、まずステージ中でノルマスコアを稼ぎ、それから自殺してボーダーを下げ、クリア後のボーダーセレクトでボーダーを上げる。この繰り返しでランクの上昇を防ぐことができる。
　だから！　そういうのを罠って言うんだよッ!!　プレイヤーに「気づき」を求めるのが悪いわけではないが、自殺はさすがに人間の生理と合わないし、実際問題として多くの人は気づけないだろう。「開発者が元タイトーだからランク上昇がキツいだろうなぁ〜」なんて考えるやつはごく一部だ。でも、どういうわけかマニアの間では、それが「常識」として語られることもある。勘弁してくれ。

改善が見られるDC版

　と、ここまではAC版の話。意外なことにDC版では、このランクと自殺についての解説がマニュアルに書かれている。明示されなければ罠だが、明示されたからにはそれがゲームのルールだし、ランクのコントロールもゲームの戦略性のうちだと納得できる。
　また、新たに作られたリミックスモードも、『ボーダーダウン』の欠点をうまくカバーしている。欠点というのは「爽快感が薄い」、「難しい割には展開が地味」、「ボス以外でレーザーの使いどころが判然としない」などのこと。リミックスモードでは敵配置が変わり、道中でも敵がレーザーを撃ってくるため、ここがレーザーの使いどころかと理解しやすい。そのぶんザコは弱くなり、ゲージ回復アイテムも多めに出るので、遠慮なくレーザーを撃ちまくれる。難しさは相変わらずだが、地味な印象はだいぶ中和された。
　もちろん、昨今の家庭用STGでは必須となった感のある、練習モードや見本プレイも用意されている。クリアにはまだ遠いが、おかげでAC版よりも先に進めるようになった。絵的にもストーリー的にも盛り上がるのは後半ステージなので、DC版を手に入れたことにより、ようやくわかりにくかった『ボーダーダウン』の良さが理解できたとも言える。
　そういえば、STGが家庭用に「完全移植」ではなく「改善移植」されるのは、すごく久しぶりだ。問題点を改善するという、当たり前のことを当たり前にやってくれるグレフは、今のSTG業界において貴重な存在だろう。

関連作品

メタルブラック

ジSTG
メビング
機SS　¥5,800円　発96年５月24日

おそらく『ボーダーダウン』に最も影響を与えたと思われるＳＴＧ。その映像演出は高く評価されているが、中身をよく言う人は多くない。ショットの幅差の利用に気づけば面白くなるのだが、やはりわかりにくく地味すぎた。『ボーダーダウン』はそれもこれも含めて受け継いだのか……。

ブルートフォース

バカバカしい設定も多いが それだけでは終わらない面白さがある

見た目からして「洋ゲー」。日本人には合わないと敬遠しては、久しく忘れられていたストレートな面白さにはたどり着けない。

text by ハービー吉村

プレイ時間：32時間

『HALO』からわかるFPSとTPSの違い

アーノルド・シュワルツェネッガーばりのマッチョ男とトカゲ星人。忍者的能力を持った女スパイに、女サイボーグのスナイパー。登場するキャラクターを羅列すると、こうなる。まさに「ザ・洋ゲー」というテイストのゲームだけに、賛否両論となりがちな『ブルートフォース』ではあるが、それだけにとどまらず、洗練された今の日本のゲームにはないプリミティブな魅力があることは確かだ。

同じXBOXのゲームということで『HALO』と比較されることが多いが、やはりFPS（一人称視点）とTPS（三人称視点）という違いもあり、没入感は『HALO』のほうが上だろうし、『ブルートフォース』はストーリーの設定がバカバカしすぎて、というか現実を超越した設定なので、比較すること自体が難しい。ただしゲームシステムは、さすがに最新作だけあって、『ブルートフォース』のほうが、ハデで面白いという印象を受けた。

4人のキャラクターを使い分け、それぞれにコマンドを出して戦場を前進するというシステムは、自分一人で闘っていく『HALO』よりも、小隊単位で闘う戦術的な面白さがある。

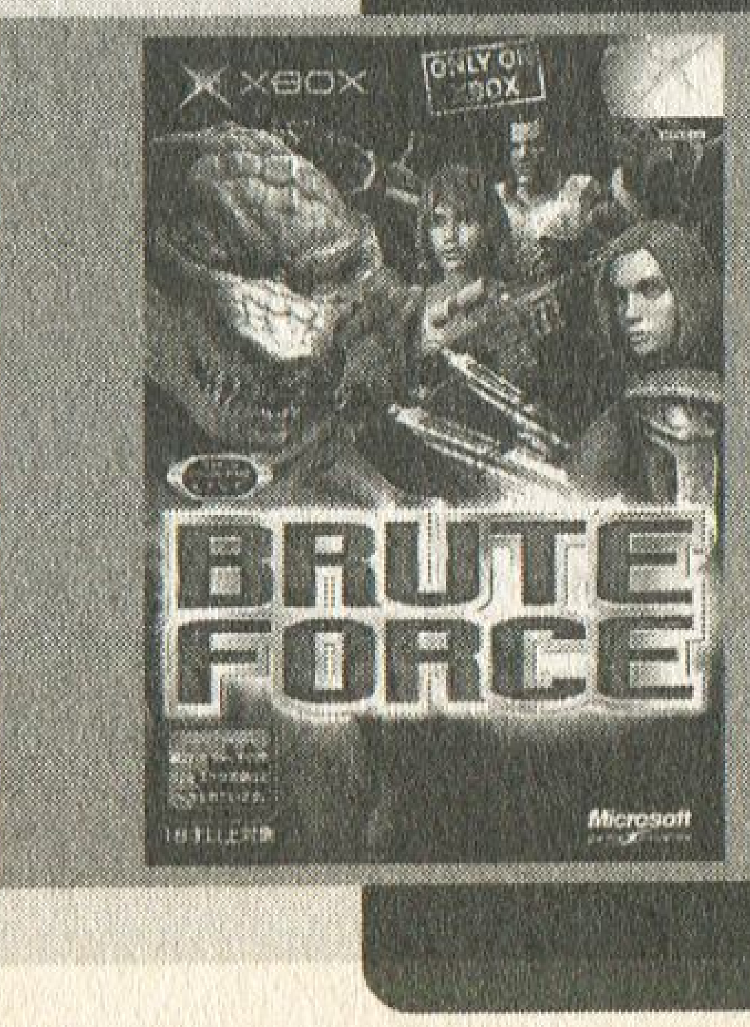
武器も多彩で、スナイパーライフルからミサイルランチャーまで10種類以上の武器があり、弾薬もエネルギー弾、バイオ弾、質量弾とバラエティに富んでいる。

その反面、4人のキャラクターを使い分け、的確なコマンドを指示して闘わせるには、相当な習熟と操作上の面倒くささがあり、豊富な種類がある武器・弾薬も、どの武器がどのくらい強力なのかという相対的な評価を下すためには、かなりのミッションをこなして、自分で確かめる必要がある。

また、『ブルートフォース』には「洋ゲー」特有の、自由度が高いあまりに「次に何をすればいいのか？」という投げ出され感はない。が、それ故に一本道を進んでいく印象は否めない。実際にはいくつかの脇道から奇襲する方法があるのだが、それを実践できるのは、2回目以降のプレイだ。

『HALO』と『ブルートフォース』を単純に比較することはできないが、同じようなジャンルのFPSとTPSということで、比較してみたところ、なかなか興味深いことがわかった。

前々号でレビューした『メックアサルト』でも感じたのだが、左スティック移動、右スティック照準という操作コンフィグでは、明らかにTPSのほうが操作は難しい。自分のキャラクターの位置を常に確認しながら移動するために、照準が追いつけない状況が往々に

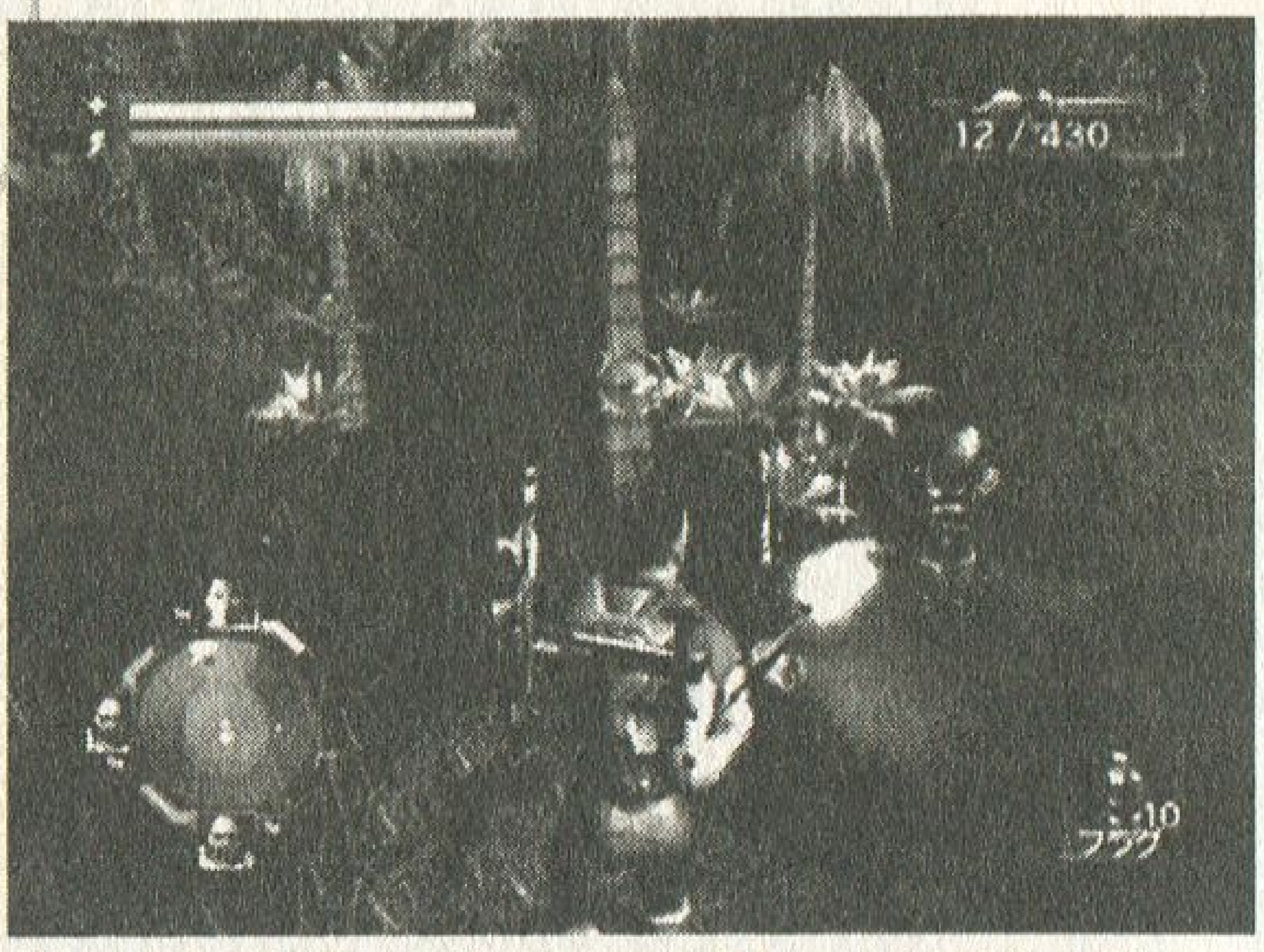


ジ シューティングアクション
メ マイクロソフト
機 XBOX
¥ 6,800円
発 03年10月9日

して発生するのだ。

それに対してFPSのほうは移動しながらの照準が容易で、場合によっては移動することで照準を合わせるという方法を取ることもできる。また、当然ながら画面上の敵の大きさも、FPSのほうがデカく見え、照準がつけやすい。

その代わり、FPSに比べてTPSのほうが3D酔いになることは少ないように感じる。特に激しい戦闘になると、FPSは酔いやすいようだ（TPSは激しい戦闘になると自分の位置を見失いやすいという欠点はあるのだが……）。『HALO』と『ブルートフォース』は、FPSとTPSということで、操作コンフィグは似ているが、中身はまったく違うゲームになっている、というのがボクの受けた印象である。



時には他の隊員に指示を出さずに、自らが囮となって敵に特攻を仕掛けてみるのも面白い

日本の制作者が失った感性が垣間見える

FPSとTPSの違いを検証するために『HALO』をプレイしたことによって、くしくもXBOXの「洋ゲー」STGの代表作3本をプレイしたことになったのだが、3本とも、武器はミッション内で拾って使用するのが原則で、持ち越すことはできなかった。

これって、もしかして『ゼビウス』、『グラディウス』、『R・TYPE』などのシステムを、そのまま洗練させずに持ち込んだということなのだろうか？

グラフィックやエフェクトは進化し、それなりに凝ったシナリオも用意しているのに、STGの基本的なシステムは、洗練させずにそのまま採用する。日本人として「洋ゲー」に感じる違和感というのは、案外こんなところにあるのかもしれない。

ところが『ブルートフォース』の魅力としては、ゲームとしてプリミティブである、というところにあるような気がするのだ。

ゲームの内容は非常にシンプル。投入された戦場で、とにかく敵をブチ殺して前進していくのみ。ミッション中にさまざまなサブタスクを追加命令されるが、基本的には無視して進んでもミッションは完了となる。極端な話、味方キャラクターが全員殺されても、そこで「DNA解析データよる再生（ゲーム内世界での名称、要するに無限コンティニュー）」すれば、そこから続きをプレイできる。

とは言っても、このゲームは決してヌルくはない。「シンプルな目的のミッションと無限コンティニューという救済措置がシステムとしてある」というだけの話であり、このゲームの魅力は、そういったシステムをなるべく利用しないことにこそあるのだ。

つまり、追加されるサブタスクをクリアし、なおかつ、味方キャラクターの被害を最小限にとどめるというハードルを自分で設定することによって、このゲームの本当の面白さが発揮されるのだ。

救済措置があるということは、それを利用しないでクリアすることが、かなり難しいということでもある。そこを考え、なんとか方法を見つけだすことこそが、本来ゲームの魅力ではなかったのか？ということを『ブルートフォース』は教えてくれるのだ。

実際に『ブルートフォース』の制作者がそこまで考えてこのゲームを作ったとは考えられないが、ゲーム制作が日本ほど洗練されていない「洋ゲー」だからこそ、日本のゲーム制作者が見落としてしまいがちな面白さをストレートに表現できたのかもしれない。

関連作品

HALO

ジ SFシューティングアドベンチャー
メ マイクロソフト
機 XBOX　¥6,800円　発 02年4月25日

米国で発売初週の売上が、『HALO』を超えたということだけで、なにかと比較される例が多いが、むしろ同時期に発売されたタイトルの『ダイナソー・ハンティング』のほうが近いかも。しかし、『メックアサルト』といいXBOXは似たようなゲームが多いなぁ。何考えてるんだか……。

イースVI—ナピシュテムの匣—

8年の時を経てリリースされた『イース』最新作。一見、普通のA・RPGになってしまったの？ と思いきや……。

脳みそホエホエ

プレイ時間：16時間

ARPG
日本ファルコム　PC　オープン
03年9月27日




などと思っていたのですが……
おやっ？ 実際にプレイしてみると
なんだか楽しいぞ!!
しかもこの感覚は……!?
びっくりしたことに
システムが別物になったのに、プレイ感覚が「体当たり式」の爽快感に近いじゃありませんか。
ボタン連打するだけでも敵をザクザク倒していくのは気持ちいい!!
ただ少々気になったのがストーリーの部分。
今までのシリーズをやっていないとわからない言葉やキャラたちが結構出てくるので、混乱するかもしれませんということです。
欲を言えば"ハドソン版のイースⅣも入れてくれれば"完全版なのに…
MASK of THE SUN
The Dawn of YS
ボス戦の倒し方がバラエティーにとんでいて面白いです!! 3Dになってよかった所。
ベースとなっているのは『Ⅴ』ですが、防御ボタンをなくすことでテンポの良いものになっています。ジャンプという行動もありますがテンポを崩すことなく、むしろ戦い方のバリエーションが増えて、シンプルだけどゲーム性が上がっていて、システム的には今回は問題なしです、脳ホエ的に。
イースⅣはトンキンハウス版とハドソン版では内容が違うんですよね。そういえば発売されなかったセガファルコム版もあったな(笑)
しかしながら『Ⅵ』には特典として『Ⅰ』～『Ⅴ』までがついてきているのであまり文句は言えませんが(笑)
「イース」らしさって何だろう？ と聞かれたらサクサク進むテンポのいいストーリーだったりシンプルだけど楽しいシステムまたは美しい音楽などがあるかと思います。
でも一言で言うなら「心地良さ」ではないでしょうか？
確か、イースシリーズのテーマは「優しさ」だと思いましたが個人的なイメージはこうなりました。
今作はシリーズの中で一番おもしろかった!!
……とは言いませんが(こら)
あぁ～やってよかったな 楽しかったな、と思える新しくなった「イース」らしい本当に心地の良い作品でした。
確かに(苦笑) イースの場合、話よりゲーム部分が楽しい
担当さんは短すぎてキャラに感情移入できなかったそうで
そうそう相変わらずプレイ時間が短いのも、「イース」らしかった所ですね(笑)。

読者あっての本ですから



本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

年末年始のご利用は計画的に！

●いやー、どうこう言ってるウチに今年も終わっちゃいますネ〜。中年期の皆様は今年のうちにアレやろうコレやろうと思っていてもまた来年に繰り越しされるのがオチですから、無理な目標は立てずに、まず机の上の問題を解決することに集中したほうがイイとオネーさん思いますよ〜。

○ソンナ今年のゲーム市場は、未曽有のタイトルの多さで、年末商戦はものすごいコトになっちゃってマスネ。ゲーム会社様ではそこかしこで工場の調整やらバグ取りやらで、1月にこぼれて大騒ぎしているトコも多かれと思います。師走どころか正月も気が休まる暇なしという方も多いと思いマスが、皆様、体だけは気をつけていただきたいとシシタンマジで思いマス。

■『中国海賊版ゲーム事情』は、興味深い内容でした。海賊版天国というと、韓国のイメージがあったのですが、日本文化の開放や、中国の経済発展などで、状況が変わってきたということなのでしょうか。同じ業者が横滑りしたということはないのでしょうか。いろいろと考えさせられました。

（群馬県　しえな）

○ゲーム会社社長さんの中でにわかに上海ブームが起きてますネ。

●といってもアッチ方面ですけど。

■創刊号から持っていますが投稿は初めてです。ゲームを買わなくなって久しく、ネットやパソコン雑誌のフリーゲームばかりやっています。最近はSFCどころかPSレベルのゲームも出回っておりなかなか楽しいです。なんと言っても無料なのは魅力ですし。近い将来商売でゲームがなくなっても、昔を惜しむ人がこういった形や同人でゲーム文化を細々と伝える時代が来るのではないでしょうか。貴誌で「フリーゲームのこれから」なんてやってもらえません？　これは他所ではできないと思うのです。

（朱蓮）

○特にアジアでは通信に金を払ってもコンテンツに金を払う気は毛

頭ないですから、フリーゲーム大国ではありますネ。

■ファミコン20周年を記念して、ファミコンの新作ソフトを出してほしいと思うのは私だけでしょうか。

（千葉県　でじこ尿）



○あのファミコンカラーのGBAを一般売りしてほしいと願うのはシシタンだけではありますマイ。

■任天堂HPに『どうぶつの森e＋』あいことば交換広場というのが有るのですが、ゲームのイメージから安心していると、性根の腐った小中学生に騙される事も珍しくないので油断なりません。詐欺やボッタクリ、カツアゲが堂々と横行するゲームですからある意味忠実な訳で、レーティングが全年齢でいいのか？と思う今日この頃です。冗談半分の言いがかりはさておき、もっとやりようは有っただろうに……。これで『どう森』のイメージを悪くする人もいるはずですよ、任天堂さん。

（茨城県　鯨夢究部）

●餓鬼はホンマズル賢イッスね。

○イマドキは小学生のほうがケッコー金にシビアってモンデス。

■繰り返されるリメイク作品特集。『サクラ大戦』とか『イヴ・バーストエラー』とか。制作側に何を考えているのか聞いて欲しいです。未だに初代を超えられない『イヴ』シリーズはファンとして毎回失望させられてます。どうせリメイクするなら『ロストワン』をやって欲しいです。決して『ロストワン』、嫌いじゃないんですがシナリオの電波っぷりを抑えて欲しいです。……ここに書く事じゃないですね。

（埼玉県　佐藤允）

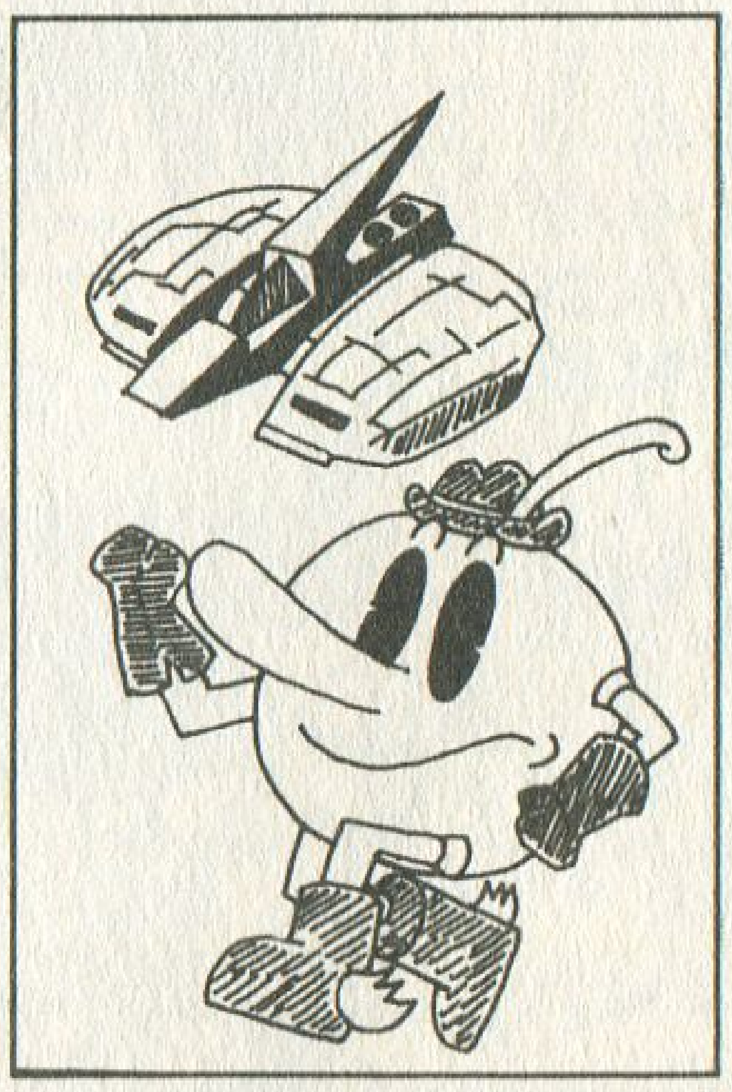
○イヤそうでないデスヨ。

■『SVCカオス』に対する批判記事は、個人的に好きなゲームのことだけに、注意深く読みました。「SNKキャラだけが強い」というのは納得できませんが、それ以外は実に的確かつ容赦がなく、非常に考えさせられる内容でした。

（愛知県　長良川広久）

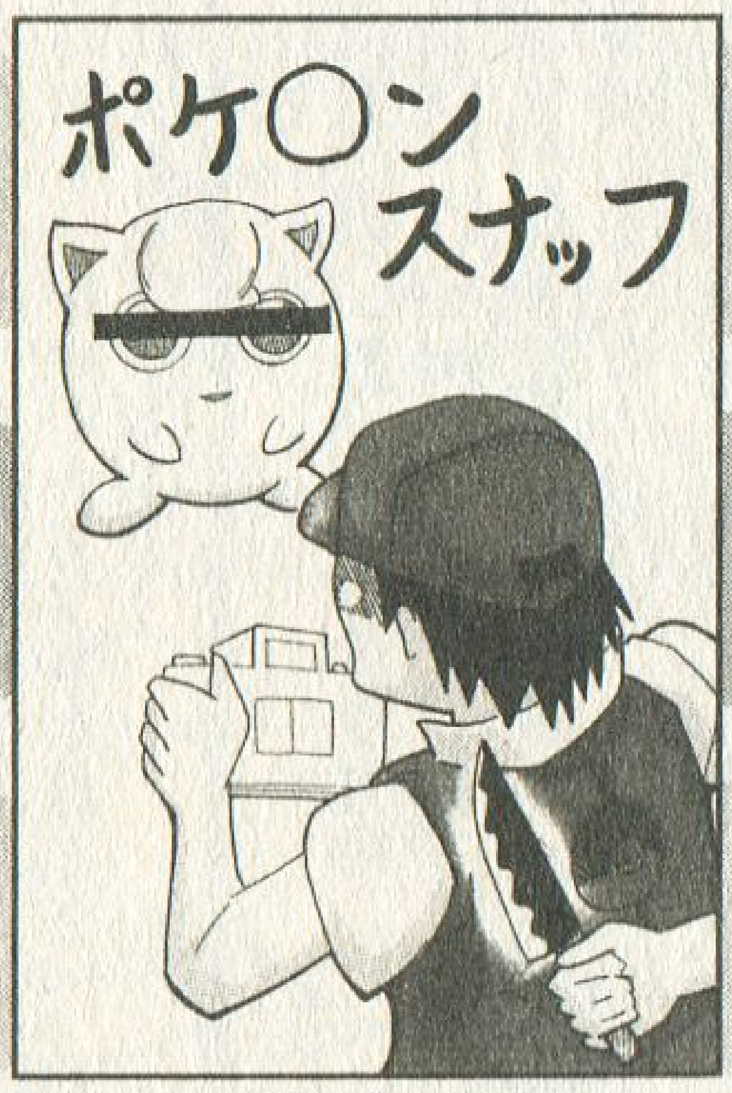
■アンケートの中に「本誌を購入した、しなかった理由は何ですか？」の欄がありますけど、購入していないのではアンケートに回答しようが無いと思います（笑）。

読者イラストギャラリー



〈■山形市　武田晋〉

パックマンはいまでもカリスマよね。



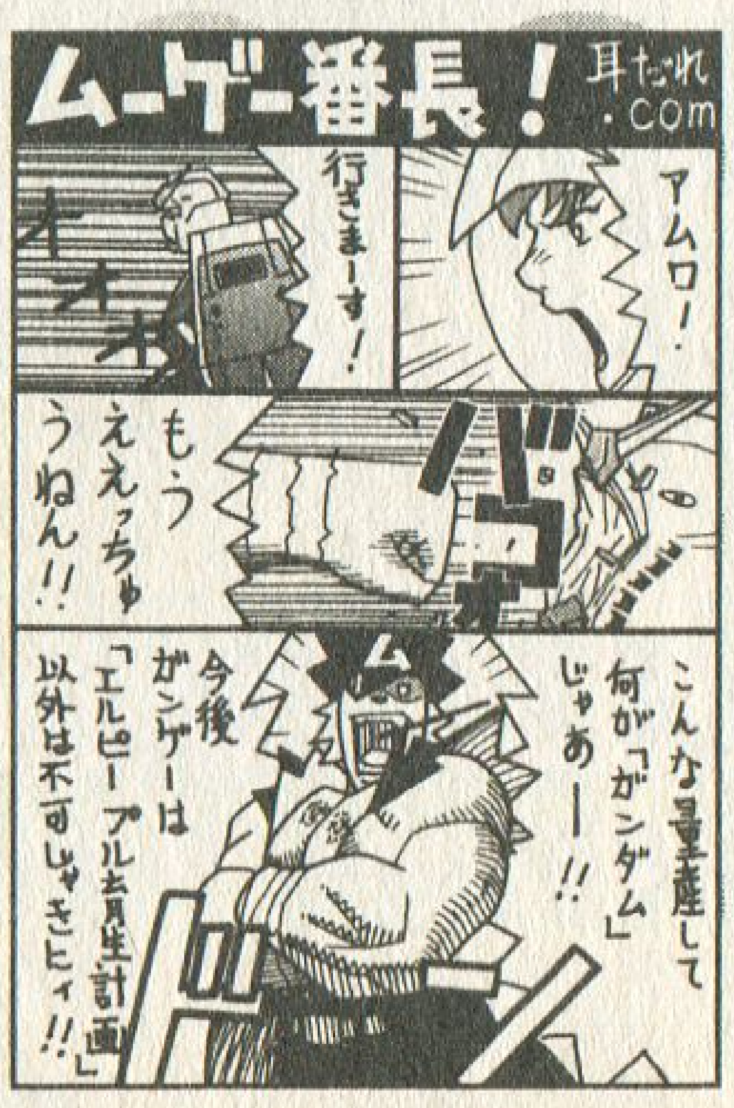
〈群馬県　そらのきば〉

抗議こないだろーなーコレ。



〈岩手県　ANNASUI〉

早くあったかくなるといいですねー



〈耳だれ.com〉

面白いけどコメントしづらいなあ。



〈岩手県　ANNASUI〉

アレつーとこっちは連作ですか。

常にイラスト募集中！

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで

（埼玉県　二代目伊集院光）

●そのとーりだ!!

■『ゲーム脳』の森教授じゃないけど、「ゲームは犯罪者を生む」という人の意見も、もっと突っ込んで聞いてみたかった。今回お話を聞いた坂元氏、渋谷氏は基本的に社会学の人なので、教育学一本の人にインタビューすれば、また違った話が聞けたかもしれないし、最初から「ゲームは悪くない」という断定のもとに展開されたことに違和感を覚えました。

（茨城県　太田滋）

○このテの批判記事は、抗議団体の顔が見えないところに不満がありますよネ。団体の代表の方々にきちんと顔出しで取材をしていただいてディベートでもやっていただくほうがどちらに転んでもスッキリするんじゃないかと思うんデスケド。

■ソフト批評、『ミッシングパーツ3』にもの申す。私も大筋は卯月氏の感じたとおりなのですが、この作品が間隔を開けて発売された三連作である事を考えると商品としての評価を低くせざるをえません。シナリオの内容には十分満足しています。探偵小説としては十分にエキサイティング出来る物でした。しかし、先の三連作としてみると不満があります。システムの改善はスキップ機能のみ……。これだったら6話を一作品にして発売すべきです。小出しにした意味が不明。末期のDCだから売れない、ですか？　作品ごとに登場人物の衣装替えとか、セーブデータの引継ぎとか、『2』で死んだ倉戸さんが『3』で復活していて違和感を覚えました。連作ならではの作り込みが出来たはず。「DCで出しているからいいよね？」と甘えを感じました。

（愛知県　紫紺の星条旗）

■悪趣味ゲーム紀行・第五十便！　おめでとうございます。次は第百便ですね。楽しみです。

（岡山県　たう）

●という時に早速、落としやがった獅子丸先生に抗議のお手紙を送りましょう！

○イヤマジでイマ大変なんだよう……。



読者遊戯 -DOKUSYAYUUGI-

○と、いうコトでマンネリ打破を目指し次号から新コーナーが始まっちゃいマス！ 今回のお題は、**「ゲームが影響してあなたが過去にしでかしたイケナイコト」**デス。

■「スーパーダライアスⅡ」を「スーパーダライアス」だと偽って人に売った。
（神奈川県　南敏久さん）

■小学校当時、地域密着型のゲームショップで、**皆ガンガン万引き**してて店も判っていながら、許してくれてた（と今考えると思います）。その後予約品の『DQⅡ』をケースからパクったバカがいて警備が頑丈になり、学校の生徒は軒並み**出入り禁止**。
（ユーゲー編集部　榎本さん）

■中学の頃、兄の学生証をパチってパソコンゲームのレンタル屋で**エロゲー**借りまくってました。
（東京都　omkmanさん）

■高校生の頃、射撃ゲーム（アーケードにあったものですが）をプレイしていて、ロケット花火を銃弾に見立てて**友人を狙撃**したところ、顔面スレスレにて爆発。
（ゲーム批評編集部　遠藤さん）

■中学生の頃に、『学校の怪談』をプレイして、深夜2時に**無言電話**を連発していた。
（千葉県　藤井大輔さん）

■某ゲームのタイトル画面で©**表記を間違えている**のに気付いたにもかかわらず、差し替えるとマスターが間に合わないので敢えて**ダマ**で行かせて戴きました。
（埼玉県　がっぷ獅子丸さん）

●……こいつら全員ロクでもない奴らばっかりですね。

○ナカにはマジ犯罪者も混じってますので通報してクダサイ……では次号のお題は**「思わずゲームで泣けちゃったお話」**デス。次回皆様の投稿お待ちしておりマス！



執筆者一覧

Alexander服部／あれくさんだー・はっとり
我が家のPS2は完全に『三國無双』と『連邦vsジオンDX』の専用機。他には稼働していない。どちらもお手軽なのがポイント。ゲーム離れが加速しているのか？

池谷勇人／いけや・はやと
いまだに『星のカービィ』と『伝説のスタフィー』を混同しがちな25歳アナリスト。だって主人公も星型だし、ねぇ。

卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。『剣神ドラゴンクエスト』をプレイして思った。電車模型や超合金ロボがそのままコントローラになる日も近いと。サイトはhttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

大塚雄二／おおつか・ゆうじ
レビュアー。気付いてみれば12月……寒くなりましたね。身も心も、懐も。

大槻博典／おおつき・ひろのり
1971年生まれ。関西大学社会学部卒。テレビゲームとパソコンの双方で幅広い取材を行っている。

がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな35歳。

里内武志／さとうち・たけし
広告代理店、デザイン会社からテレビゲーム業界に転じ、複数のメーカーで宣伝／広報／営業事務に携わり、現在フリーの立場で業界を野次っている。ファミコン時代を知る業界古参のゲームおやじ。

白石一樹／しらいし・かずき
しがないフリーライター。今後とも（あるのか？）よろしくお願いします。

新清士／しん・きよし
ゲーム開発関係情報を追いかけているメディアライター。立命館大学大学院政策科学研究科講師。IGDA東京チャプターコーディネイター。sakugetu@ba2.sonet.ne.jp

末廣／すえ・ひろし
最近古いアナログのゲームをよく買っているのですが、ゼンマイ式のインベーダーゲームには軽い衝撃を受けました。やるな。

武田丸男／たけだ・まるお
広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむいとまがないことを嘆いている。

多根清史／たね・きよし
「未来に残すゲームなコトバ〜心に響く名言・格言・失言」（太田出版）を出版予定です。書き下ろしもあり、値段も700円とお買い得！

テリヨン／てりょん
最近モバイルゲーム会社を設立。コンパクトな画面と容量ゆえの制約は私のような若いヤツに機会を与えてくれるものだと思います。

富樫憲太郎／とがし・けんたろう
ゲームライター。幼少期はゲームをやってお金を稼げれば幸せと思っていたけど、現実にそうなるとちょっとした違和感を覚えずにはいられません。

DRAGONWAR1／どらごんうぉー・わん
「KILL BILL」を見たんですが、後ろを見ると平成モガたちでビックリ。最近のひとたちは、「こんな日本もアリかも」って思ってるみたい。僕らが「BEST KID2」を見た時に、「かんちがい沖縄」に憤慨していたころと比べ、余裕が出てきたんだなあと感じた次第です。

中村彰憲／なかむら・あきのり
長野県出身、名古屋大学国際開発研究科、北京清華大学公共管理学院交換研究員を経て、早稲田大学大学院アジア太平洋研究センターMOT助手兼名古屋商科大学非常勤講師。学術博士。ご意見はnakamura.a@wiaps.waseda.ac.jpまで

名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長兼セガ執行役員。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ
こないだまで新年とか思っていたけど、もう年末ですよ……そんなわけで冬コミ受かりました。12月30日（火）東リの45a。あと、また新作アプリゲーム作ってるのが近々出ると思うんで、そちらの方も詳しくはHPにて。http://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

ハービー吉村／はーびー・よしむら
編集者／ライター&ビーグルシミュレーションゲームマニア。GCのハンドル・コントローラが非常に出来がイイとの噂。オイ、これ以上ボクに買わ

せないでくれ～！（押し入れに10個以上の所有者、魂の叫び）

橋本和明／はしもと・かずあき
小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

原田勝彦／はらだ・かつひこ
STGの未来を思うと胃薬を飲まずにはいられないゲーム中毒患者。『ダブル紫炎龍』が微妙に面白くて困惑する今日この頃。微妙だけど。

藤井宏幸／ふじい・ひろゆき
ガザCがいない時点でなじむ機体がないだろうな、と思っていたら案の定そうでした。ちなみに一部ファンネル搭載機を除けば、ZZの方がゲーム向き。ガルスJのアームパンチが熱いよ！ ザクIII改は高コスト機だしね。

松岡利康／まつおか・としやす
俗に「暴露本出版社」といわれる鹿砦社（ろくさいしゃ）代表。なんの因果か、アルゼ VS SNK問題におおわらわのこの1年だった。http://www.rokusaisha.com/

水野隆志（M2）／みずの・たかし（えむつー）
68年生まれ。ゲームライター兼ディレクター。46号以来、久々に仕事させて戴きました。皆さん、またよろしく。

もっきり中心／もっきり・ちゅうしん
83年のゲーム誌広告より。「日本の首領 首相の犯罪」（CSKソフトウエア）。疑獄AVG。黒か白かはあなたの腕しだい！ だそうです。

山谷剛史／やまや・たけし
デジタルトラベラー。世界どこでも移動できてITがわかる唯一のライター。最近は中国を拠点として、一般誌にも執筆する。

箭本進一／やもと・しんいち
一年戦争戦中派世代の難読名字ライター。戦中派たちの子供である「戦後2世」の登場に焦る日々を送る。

吉田龍司／よしだ・りゅうじ
北海道に一家言ある美中年ライター。車での一人旅は非常に楽しいです。ただ釧路原野の真ん中で道に迷ったことは今でもトラウマで時々思い出して泣きます。

米光一成／よねみつ・かずなり
ゲームデザイナー&ライター。代表作は『ぷよぷよ』『バロック』「ベストセラーゲーム化会議」など。http://www.Lv99.com/で、いろいろ展開中。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で5名様にプレゼントをお送りいたします。
締め切りは1月19日、当選者の発表はVol.55（2月3日発売）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。



1. プレイステーション2本体
1名様

2. 今回「ゲームソフト批評」でご紹介した
『剣神ドラゴンクエスト』
『グランド・セフト・オートIII』
『テイルズ オブ シンフォニア』
各1名様

3. P89でご紹介した「バイオウェア」よりご提供いただいた、開発者サイン入り『STAR WARS Knights of the Old Republic』（北米版XBOX対応）
※国内版XBOXではプレイできません。
1名様

「ゲーム批評 Vol.53」プレゼント当選者発表

1. ゲームボーイアドバンスSP本体	岩手県	HA-21Sさん
2. 「カービィのエアライド」（GC）	岐阜県	Urunaoさん
「ハングリィゴースト」（PS2）	福井県	ぺんぎんさん
「R・TYPEファイナル」（PS2）	東京都	rT2kさん

以上、4名となります。
おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
皆様の「ゲーム批評」に対するご意見をアンケートにてお寄せください。
ご回答いただいた方の中から抽選にてプレゼントをお送りいたします。
締め切りは1月19日、当選者の発表はVol.55（2月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットをご利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.54
アンケート係」行

※お答えいただいた内容は、ゲーム批評に掲載される場合がございます。あらかじめご了承ください。

キリトル　キリトル

以下は表面に記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答下さい

①欲しいプレゼントを127ページより1つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を3つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を3つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見掛けたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥最近、独立するクリエイターが増えております。そのクリエイターたちにあなたは何を望みますか？

⑦若いクリエイターたちが、露出という意味を含め、台頭してこないことは、どういった理由からだと考えていますか？

⑧ジャンルを問わず、あなたが一番好きな＆嫌いなシリーズゲームと、その理由をお答えください。

⑨思わずゲームで泣けてしまったお話（シーン）はありますか？

⑩本書に対するご意見、ご感想、今後の要望などをお聞かせください。

キリトル

①

②　③

④ 購入した　購入しなかった　理由（　）

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

キリトル

BACK NUMBER INDEX

《Vol.53》 2003年11月発行　780円(税込)



■ゲームは犯罪者を生むのか。
「ゲームと青少年問題」その研究の実態
せがた三四郎が「ゲームと犯罪」を一刀両断！　藤岡弘、氏インタビュー

●洋ゲー大侵攻
国内メーカー3社が考える洋ゲーのこれまでと今後の展開
『Half-Life2』の秘密を徹底的に暴露！

《Vol.52》 2003年9月発行　780円(税込)



■オンラインゲームの虚実
PSBB 1年目の実情
社会問題化するオンラインゲーム

●快楽！　ゲーム音楽
快楽の歴史
ゲーム音楽作曲家のプロフィール
「植松伸夫氏」・「光田康典氏」

《Vol.51》 2003年7月発行　780円(税込) **(品切中)**



■ゲーム批評的エロゲー論
Hシーンを抜いた元18禁ゲームが売れる理由
〜背徳エロゲー論〜非日常へのあこがれ

●バグソフトの真実
『スターオーシャン3』で起きた不具合の真相とは!?
これが正しいクレームのつけ方だ!!

《Vol.50》 2003年5月発行　780円(税込)



■決定!! ゲーム批評大賞
ZOO KEEPERってなんなのよ？
読者が選んだゲーム批評大賞!!

●台頭したメディアミックス
討論!! メディアミックスがもたらしたモノ
メディアミックスはゲームを救う？

《Vol.43》 2002年3月発行 780円(税込) **(品切中)**
■「なぜこんなに美しいのか？」　そうだ、美容整形外科医に聞いてみよう　アイドル研究家が3DCG美女を斬る!!
●「ソフト批評 スペシャル」　『MGS2』『Rez』『ICO』など

《Vol.44》 2002年5月発行 780円(税込) **(品切中)**
■「げっ！ ホモゲーを愛する女心って？」特濃!　ボーイズラブ ゲーム座談会　特別対談「薔薇族」編集長×「B-GAME」発行者
●エンターブレインが犯した道義的大罪とは　ファミ通体制と任天堂とのパワーバランス

《Vol.45》 2002年7月発行 780円(税込) **(品切中)**
■Xbox玉砕の理由　あのときセガとスクウェアを買っておけば……　売れない責任はどこにある？
●エンターブレイン正論無き主張　「ファミ通体制」はメーカーとゲーム誌の力関係から生まれた

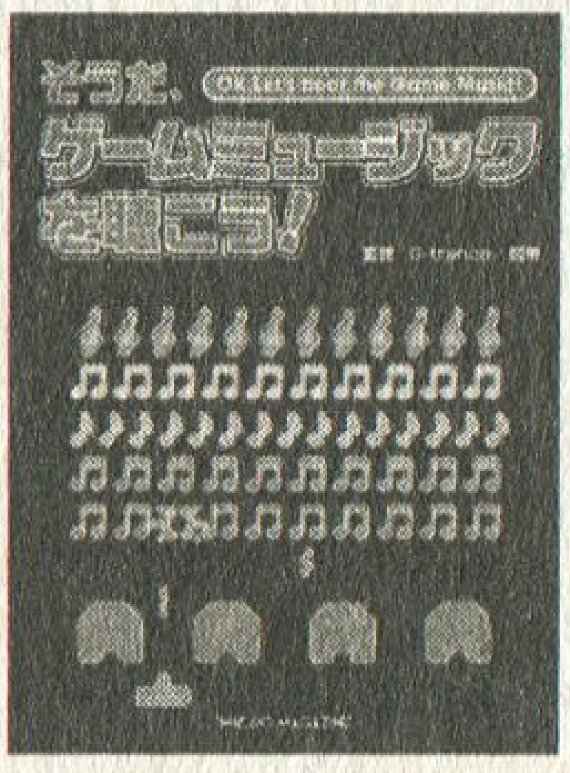
《Vol.46》 2002年9月発行 780円(税込) **(品切中)**
■「夢破れしFFXI」　『XI』はブランド名を悪用した駄作だ！　スクウェアに残された2つの未来…
●「ホラーゲームって本当に怖いの？」　よし、精神科医に聞いてみよう

《Vol.47》 2002年11月発行 780円(税込)
■「セガ地獄」　緊急召集 元セガ社員と語ろう!!　読者激白 今、セガに言いたいことはなんですか？
●「ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!」　森昭雄教授に問う!!　一体何をもってゲーム脳か

《Vol.48》 2003年1月発行 780円(税込)
■「日本のゲーム末期症状!?」　ゲームファンドの誤算と迷走　ゲームがパチンコパチスロで染まる日
●「現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち」　ギャルゲーはなぜ嫌われるのか？　制作メーカーが語る「美少女ゲーム」

《Vol.49》 2003年3月発行　780円(税込)
■「スクウェア・エニックス創り上げられた楽園の闇」　リストラ、人材流出は起こるのか？　裏話満載!! ゲーム業界"仕事人"座談会！
●「背徳ゲームの愉悦」　反社会的な暴力ゲームにほれ込んだのは誰だ　背徳ゲームの出所を追え!!

関連書籍



そうだ、ゲームミュージックを聴こう！
02年10月発行　1,344円(税込)

■ゲームミュージックをつくる人々
崎元仁：ベイグラントストーリー
桜庭統：スターオーシャンシリーズ
■ゲームミュージック・シーンをささえる人々
中村方俊：オホーツクに消ゆ（2001年復刻版）
遠藤雅伸：ゼビウス（AC）



ゲームクリエイターの原体験
01年10月発行　1,260円(税込)

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲームウォッチ
安田朗氏：ストリートファイターⅡ
薗部博之氏：ダービースタリオン
米光一成氏：ぷよぷよ
メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

●悪趣味ゲーム紀行……………………………………98年12月発行　1,260円(税込)
●悪趣味ゲーム紀行 2…………………………………01年11月発行　1,260円(税込)
●すごい！　エロゲー列伝……………………………98年12月発行　1,029円(税込)
●仮面ライダー メイキング ……………………………99年5月発行　3,150円(税込)

Editor's Room

前回は自宅のTVが暴走していることをお伝えしましたが、その後TVの暴走はおさまり、電源を入れてから画面が映るまで2～5分かかるような感じです。しかもチャンネルを切り替えるだけで画面が映らなくなってしまい……。違う番組あるいはビデオやDVDを見たい時やゲームをやりたい時には、一度そのモードにしてから電源を入れなおし、また5分ほど待つということで対応してます。さらに最近PS2もディスク読み込みエラーが頻発するようになってきて……はぁ。（高橋）

今ゲーム界で最も勢いのあるのはネットゲームと海外ゲーム。ですが、これらのジャンルは日本ではあまり受けません。日本とそれ以外の国には大きな隔たりがあると思います。日本のゲームが勢いを失った時代、ある程度は海外向けを意識するのも当然でしょう。でも、だからといって海外のそれをすべて真似なくても、日本ならではのゲームで、ちゃんとわかりやすく作れば、世界に勝負できると思うんですよ。「らしさ」を活かして頑張ってほしいです。私も頑張ります。（津田）

時間を忘れてゲームに没頭したいです。というのも、ACGやスポーツゲームは1時間だけ、が可能なのですが、RPGやSLGは何時間も掛けて没頭したい体質なんですよ。やっぱりこの手のゲームは続きが気になるじゃないですか？　かと言って、徹夜でやってしまっては仕事に支障が生じるわけで……ゲームをするのも仕事のひとつと言われますが、あくまで仕事のゲームが優先。たとえそのソフトが面白くても……この葛藤が何とも言えず、やるせないなぁ～。（遠藤）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評 1月号 Vol.54

平成16年1月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第11巻第1号通巻87号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：高橋英昭
副編集長：津田清和
編　集：遠藤　学
販売営業：河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：五十嵐健一（株式会社マイクロハウス）
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：長谷川昌紀／石垣慶一郎／内田雄介（株式会社マイクロハウス）
表紙写真：相田晴美
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
編集部 TEL. 03-3551-9563 FAX. 03-3551-9384
販売部 TEL. 03-3206-1641 FAX. 03-3551-1208
広告部 TEL. 03-3555-1206 FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

next announcement....

巻頭特集

そろそろ若手も出てこない？

ゲームクリエイター再編（仮）

ここ最近、大物と呼ばれるクリエイターたちの退社・独立が続いている。そこまでではなくとも、メーカーとクリエイターによる共同開発も多い。だが、一向に若手が台頭してくる気配はない。開発者、そして業界に今、何が必要なのだろうか。

第2特集

良いものは良い。駄目なものは駄目。これが定説！

シリーズゲームの盛衰（仮）

大好評！ ソフト批評

『みんなのGOLF4』(PS2)、『くまうた』(PS2)、『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』(PS2)、『マリオカート ダブルダッシュ!!』(GC)、『バテン・カイトス』(GC)、『R：レーシングエヴォリューション』(XBOX)、『マリオ＆ルイージRPG』(GBA)
などを予定。

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊ゲーム批評 次号55号は… 2004年2月3日(火)発売!!

ライター、募集してます。

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部「ライター大募集係」（担当：高橋）

平成16年1月1日発行第11巻第1号通巻87号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：(株)マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

定価：780円 本体743円

雑誌 03679-1　　T1103679010789